

# SONY

# (ヤサシイ。

ミュージックだ。



「F1シンセサイザー」



FM音源対応。迫力のサウンドだ。 の機能を一杯詰めて誕生。しかも エイティブツールIは、そのシンセ イザー。今度のF1XV付属のクリ

# 「君はミュージシャンだ」

だれでもヤサシク音楽づくりが楽しめる『F1シンセサイザー』 登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。



ヤサシイの①、楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来でしまうのだ。

ヤサシイの②. リズム作成モード。曲のバックに流れるリ ズムだってカンタンにタン



タンタン!と刻めちゃう。

ヤサシイの③オリジナル音メイキングモード。 自分だけのオリジナルサウンドを作るモード だ。サンプルデータも付いているからヒントに してほしいな。

ヤサシイの④、スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。





(みんなにスゴイ。)

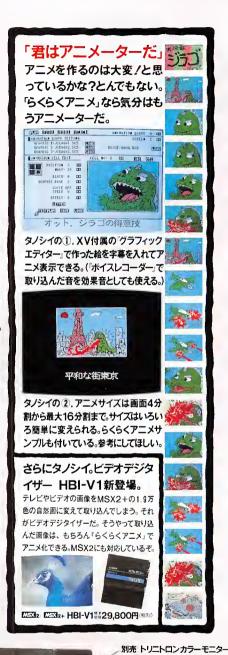






ションの夢をかなえてくれる。さらに、MSX クリエイティブツールⅡは、そんなアニメー フィックエディターVer.20もついているんだ。 も音がついたら、もっとタノシイ。F1XVの

らくらくアニメ





# みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト 文書作左衛門xvxージョン』、ついた。 30文字×20行表示だから長い文書の編集 もホイホイ。プルダウンメニューで使い勝手も

バッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV ■MSX2+仕様 ■JIS第1第2水 準漢字ROM、MSX-JE標準装備■FM音源標準装備■3.5インチFDD搭載■1.9万色の自然画モード

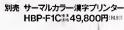
■BASIC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属■スピコン・連射ターボ標準装備

新クリエイティブパソコン [5] HB-F1XV [2] 69,800円(税別)

たの



CPS-14F1点60,000円(校別) 別売 アクティブスピーカー SRS-150EX(2台1組) 1 24,300円(根別)









その他にも、アドレス帳や約束言チェック表、 領収書さらには週刊スケジュールなど多く の実用的なフォーマットが用意されています。



# な活用法

### 議事録

ビジネスマンなら誰でもアタリマ エのごとくつけている議事録。キ ミたちもホームルーム やグループ 活動、学級会などで決定された 事項をここに記録しておけば、あ とで行動する時にそれぞれの役 割り分担などについてもめること なくスムーズに事が運ぶ。

# 「おもしろ活用法」

あの店のあれがうまい、まずい表。

現代は飽食の時代、世はまさに グルメブーム。

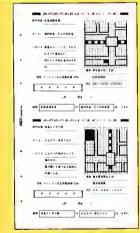
「おいし~い」と思う店もあれば、 「カネかえせー!」と叫ばずにはい られないお店に入ってしまったこと もあるよネ。そんな時、これにチェ ックして、友達に情報を流せば、 キミは"グルメ王"と命名されるか



■対応機種: 四元 (MSX2+も可)3.5-2DD ディスク +1×ガROM(V-RAM128K)

※漢字・ひらがなの入力にはMSX-JEが必要です。※MSX24ドット以上の プリンターが必要です。※マウスがあればより快適に操作できます。

パッケージはシステム手帳として使えます。



その他にも蚊退治表、クラスメイト席順表、 先生のニックネーム表やUFO目撃表、さら には○×対戦表などのゲームシートも多 数用意されています。



# 1990 APRIL CONTENTS

FAN ATTACK		情お
サンプルも完成して、いよいよアタック開始 /		400
ロードス島戦記	<del></del> 6	F
ついに動きだしたRPG『ブライ』の前半、第 ì 部を攻略		
ブライ上巻	— 12	<b>特</b> ゲ
ゲーム中に登場するパロディ部分をチェックしつつ徹底攻略 <b>あーくしゆ</b>	— 20	T
第2海域のヒューリー島までをチェック/	20	無 M
ナビチューン	<i>— 26</i>	高
主人公の出生の秘密がついに明かされる/		
ルーンワース	<del> 30</del>	
FAN NEWS		
<b>CDフナルチ</b> 」 ゼリフンのこ際意义リフス DDO	1.10	C tří
SDスナッチャーギリアンの三頭身シリアスRPG—— クオース 2人対戦で燃えるシューティングパズル————		雀狐 S0
ロボクラッシュロボットが主人公のRPGふうSLG		<b>I</b> M
HALゲームコレクションVol.18.2 ハル研究所秘蔵レトロ集———	-118	F
ダンジョンハンター 中近東で売れている光線銃ゲームー		読
湘南伝説 暴走族の抗争がテーマのシミュレーション―――― 帰ってきた探偵団X 1本で3度おいしいAVG――――		
アルバトロス2古きよき時代の大人のゴルフを楽しむ――		T <sub>L</sub>
DMC		MS
DMfan ディスクステーション4月号、ピーチアップ3、ピンクソックス2	- 124	- ● ス
PROGRAM		
		-
ファンダム	-45	<b>]</b> , 媒
画面6本+N画面3本+10画面1本   EDファンダム	<i></i>	対応
ファンダムパーラー		VR
AVフォーラム		セース
BASICピクニック	<i>- 34</i>	エックすません。
MSX非公式模擬試験		どこに で を切られ
FM音楽館		す。 <b>③</b> ℓ
ビートルズ:HELP//オリジナル:親玉登場/オリジナル:J War/イース:Welcom//オリジナル:江戸の夜空	unk	とくに3 <b>●本</b>
ゲーム十字軍	<i>- 38</i>	読者のお曜の午後
ーー・	イト、サ :サーク	なお、ケん。
/そのほか:歴史の散歩道・三国志、桃色図鑑・ドラゴンナイト、歌イラストのコーナー	を詠む会、	<b>2503</b>

	情報 おもちゃ箱 <b>FFB</b> 400万台突破記念MSX大賞募集、イベント案内、GM情報など	- 100
	FAN STRATEGY 信長の野望 (全国版): 10日作戦 (読みものふう)	- 105
14.	特大 記憶のラビリンス 第12回 ゲームのレトロスペクティブ あれ?! というまにMSX7周年//	
	THE LINKS INFORMATION PAGE 無料AVGの『ハパザード2』	— <i>82</i>
	M・FANスーパーデータ学 高い、遅い、時間かせぎの謎のあるゲームは最低最悪/	<b>81</b>
ĺ	INFORMATION	
ı	ON SALE-	- 126
	-	- 126 - 127
		- 127 - 127 石道/麻
	COMING SOON  ゼロ 第4のユニット4/スーパー大戦略マップコレクション2/ 雀狂時代スペシャル I/ルーンマスター・I/三国志 I/(追跡CO	- <i>127</i> 石道/麻 M∣NG
	COMING SOON  ゼロ 第4のユニット4/スーパー大戦略マップコレクション2/ 雀狂時代スペシャル I/ルーンマスター・I/三国志 I/(追跡CO SOON) 妖魔降臨のフォローetc.  MSX新作発表予定表 2月23日現在の情報を満載	- <i>127</i> 石道/麻 M∣NG
	COMING SOON  ゼロ 第4のユニット4/スーパー大戦略マップコレクション2/ 雀狂時代スペシャル I/ルーンマスター・I/三国志 I/(追跡CO SOON) 妖魔降臨のフォローetc.  MSX新作発表予定表 2月23日現在の情報を満載	- 127 石道/麻 M I NG
	COMING SOON ゼロ 第4のユニット4/スーパー大戦略マップコレクション2/ 雀狂時代スペシャル I/ルーンマスター・I/三国志 I/(追跡CO SOON) 妖魔降臨のフォローetc. MSX新作発表予定表 2月23日現在の情報を満載 FAN CLIP MSX推進部	- 127 石道/麻 M I NG 131 - 132
	COMING SOON  ゼロ 第4のユニット4/スーパー大戦略マップコレクション2/ 雀狂時代スペシャル I/ルーンマスター・I/三国志 I/(追跡CO SOON) 妖魔降臨のフォローetc.  MSX新作発表予定表 2月23日現在の情報を満載  FAN CLIP MSX推進部  読者アンケート 掲載ソフト36本プレゼント	- 127 石道/麻 M I NG 131 - 132

### ペック表の見方

			_	
,	₩×2 <b>₽</b>	某 体	媒	
,	MSX 2/2+	小応機種	対	
•	128K	/RAM	V	
•	ディスク	一ブ機能	t-	
•	6,800円	格	価	
	4 1 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11 - 11			

●販売、あるいは開発ソフトハウス。 ②購入な どについての問い合わせのための、ソフトハウ Mファンソフト o どについての問い合わせのための、 // ト/ // スのユーザーサポート用の電話番号です。 ⑥こ ☎03-431-1627 ② の本を作っている時点での予定発売時期 ④媒 体と音源/Wald ROM、園はディスク、図は 月23日発売予定 ② MSX2+からオブションで内蔵されるようにな ったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応してい ることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMバック」も同様です。ディス クの後の数字は何枚組かを意味しています。<br/>
⑤ 対応機種/ソフトの仕様がMSXIで動くタイ プのものは (151 151 2/2+、MSX2(は 151 2/2+ MSX2+でしか動かないものは 23-19用と: 表記されています。 GRAM、VRAMの容量/ MSX Iの仕様のときは、RAM容量によって動い たり動かなかったりするので、自分のMSXをチ

る必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係あり **②**セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法や「ることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源 いかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してありま 西格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

# 事中の価格表記について

とわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

書に関するお問い合わせについて なさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金 64時から6時の間、下記の番号で受けつけています。 ームの解答やヒントはいっさいお答えしておりませ

1-431-1627





# ついに全貌を現したサンプル版

ゲームをプレイするまえに先 月号のおさらいを少し。「ロード ス島戦記』は同名小説(著者水野 良、角川文庫1~3巻)をゲーム 化したもので、戦乱の島ロード スを舞台に冒険するファンタジ -RPGだ。小説のゲーム化だ けあって、小説のキャラクタた ちでパーティを組むこともでき るし、自分のオリジナルキャラ クタでプレイすることもできる。 さて、ゲーム画面は大きく分け て4つある。島のフィールドで の移動は真上からの2D画面、 ダンジョンなどは3D画面、町 や村、イベントなどではグラフ



**○**これが、ロードス島の全体マップ。この 小さな島に6つの王国がある

ィックが表示され、敵と遭遇し たときには戦闘画面になる。こ の戦闘のシステムがちょっと新 しい、「タクティカル・コンバッ ト」という名前がつけられてい る。どういうものかというと、 RPGの戦闘にSLGの戦闘の エキスを少しだけたらしたもの、 という感じだ。具体的にいうと、 敵も味方もひっくるめてすべて のキャラクタに移動値が設定さ れていて、敵を剣など接近戦で 攻撃する場合には、ます敵に近 づかなければならない。 もちろ ん、魔法や飛び道具(弓矢など) による攻撃は遠距離からダメー



●フィールド画面。中央にいるキャラクタが自分で町の部分に重なったところ

ジを与えられる。この結果、ナ イトを敵へ移動させるときにウ ィザードの魔法で援護するなど の自分なりの戦略を立てることができ、少しだけSLGの気分が味わえる。



**◇ダンジョンの画面は3Dで表示される**移動はわりとはやくできる



◆町などへ入るとこの画面になる。ゲームのセーブ、ロードなどは酒場&宿屋で

サンプル版の

# ターバの町

今回のアタックは小説と同じ ようにプレイするためオリジナ ルキャラクタは作らず、ギム1 人でスタートしてみた。スター トしてみると、はじめから武器 や防具を装備しているし、いき なりレベル3からスタートでき るので、少し得した気分。イベ ントの順番も小説と同じ順番に してみたが、本来はどこからで もはじめることができる。もち ろん、イベントをコンプリート するためにはそれなりのレベル が必要なことはいうまでもない。

さて、ターバの村である。こ の村はロードス島の北東に位置 し、スタート地点となる旅立ち の村。村には情報の収集と冒険 の疲れを癒してくれる「酒場と 宿屋」、武器などの売買をする 「市場」、毒などの治療をしてく れる「寺院」があり、この寺院の 司祭から7年前にさらわれた娘



●ターバの村の広場。画面中央に表示され ているコマンドから行きたいところを選ぶ

のレイリアをさがしてくれるよ うに頼まれる。当面はこのレイ リアをさがして旅を続けること になるのだが、じつはこの謎が



ゲームの終盤でからんでくる。 どうからんでくるのかは、実際 にプレイしてみてのお楽しみと いうことにしておこう。

はじめに誤解のないようにいっておき たいのだが、『ロードス島戦記』のMSX 版はPC-98版などにくらべて格段に良 くなっている。はっきりいって、MSX 版はできがいい。PC-98版など、とても ゲームとはいえない代物だった。フィ ールド上を移動するときの這うような スピードといい、タクティカル・コン バットの眠ってしまうタルさ、自分の キャラクタが最強になってしまうバグ、 などなど枚挙にいとまがない。つまり、 とてもゲーム性を考慮して作られたと は思えないくらいのできだった。ほー ら、こう書かれるとだんだん不安にな ってきた、「MSX版はどうなってしま うんだろう?」と思った人が5%くら い増えたんじゃないだろうか。しかし、 ご心配なく。MSX版ではゲーム性の向 上を目指して開発が行われた結果。 RPGとして楽しめる作品に仕上がって いる。ただ、手元にあるサンプルに「こ れは直してほしいな」と思うところが いくつかあるので、それらを9ページ に列挙してみた。もちろん、このサン プルは最終のマスターといわれている ものではなく、出版社用のバグが残っ ているものなので、製品とまったく変 わってしまうこともあるので、あくま でもサンプル版をやった感想と考えて ほしい。

NPCの存在意義の半分は小説 に登場したキャラクタでパーテ ィを組みたいという人のため、 もう半分はイベントにからむ情 報を握っている、という情報屋 としての役目がある。さて、最 初のNPCの「ギム」はドワーフ 族、無類の酒好きでパワーだけ なら誰にも負けない。



ターバの村を出発して、街道 を南へ旅すると、じきにザクソ ンの村が見えてくる。この村に は「酒場&宿屋」、「市場」、「寺院」 のほかに村長の家がある。この 村長の家で「最近、ゴブリンが村 の周辺に出没して困る。ゴブリ ンの巣へ行って退治してもらえ ないだろうか」ということを頼 まれる。もちろん、村人が困っ ていると聞いて、黙っているギ ムではない。血気盛んに、今す

ぐゴブリンの巣へ殴りこみをか けようなどと、鼻息が荒い。だ が、ちょっと待て。いくら力の



●ザクソンの村は緑と川の環境の良いとこ

強いドワーフといっても、多勢 に無勢ゴブリンの数にかなうわ けがない。そこで、酒場へ行き、 ナイト、プリースト、ソーサラ ーを仲間にした。



○この平穏な村にも悩みごとがあった。そ れは、村の近くに住むゴブリンたちだ

# ノン・プレイヤー・キャラクタ

この村では小説の主人公であったナイト「パーン」と彼の親友のプリースト「エト」に加えて、ソーサラーの「スレ イン」が登場する。彼らはそれぞれ一芸に秀でたものたちなので仲間にして損はないだろう。













もだいぶスムーズになった



○クイックコンパットは削られてしまった のが惜しまれる

# ゴブリンの巣

前ページで頼まれたゴブリン 退治をしようと、ザクソンの村 の南にあるゴブリンの巣へとやって来た。ダンジョンで自由に 行動するためには魔法かトーチ などの明かりが必要。トーチは 市場で10GPで売っている。ト ーチを持ったら、さっそく探検 開始。下のイラストを見てもら えばわかるのだが、剣の印がつ いているところは敵が出現するところ。つまり、この場所以外では敵は出てこないようになっているのだ。無益な殺生を避けるため、入口からまっすぐのところにあるドアは開けずに左からまわりこんで行こう。ゴブリンの親玉は××にいる。この親玉を退治するのが目的なのだがこいつが結構強い。レベル3、



4くらいはないと全滅させることは難しいだろう。宝箱もいくつかあるのだが、これを開けるのに失敗すると毒に侵されてし



●ダンジョンに入ったら、トーチに明かりをつけないと画面は暗いままで、自由に歩くことができない

まうので解毒ポーションは絶対 必要だ。目的を達成したらもう 一度、村長宅へ行くとお金と経 験値がもらえる。

ここが、ゴブリンの親玉のいる部屋。中央に大きなテーブルがある。この戦いに勝たないと村長からお金と経験値がもらえないので、がんばらなくっちゃ。戦略としてはウィザードのスリープクラウドでゴブリンを数匹まとめて眠らせ、親玉のホブゴブリンに攻撃を集中する。その後でゴブリンにとどめをさす。

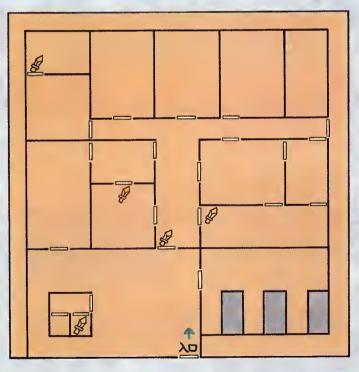


このダンジョンに入って、まっすぐまえに進み、あるドー機してしまうとここに待機しているゴブリンと遭遇しまう。もちろん、それほど強いわけではないのだが、無駄な体力や精神力をを使うこともないので左側からまわりこんで無益な殺生は避け、その分を親玉との決戦に振りわけたほうが賢明だろう。

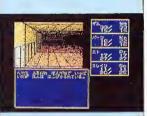


○ドアを開けるとゴブリンが襲って来た。急がばまわれというでしょ

# ゴブリンの巣の見取り図

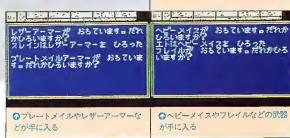


入口は、画面で見るとかべになっている。そう、隠し扉なのだ。ロードス島のダンジョンにはこの隠し扉が非常にたくさんあり、だいたい重要なアイテムやこのダンジョンをクリアするために必要な情報が隠されていたりする。こまめにかべに体当たりして、隠し扉かどうか確認することがクリアの早道だろう。



○カベに体当たりすると、こんな部屋 に出てしまったりする

その隠し扉をくぐり抜けてきた小部屋は武器庫だった。プレートメイルやレザーアーマーなどの武器や防具が落ちているので、拾っておこう。拾ったアイテムは鑑定しないと本来の名前などはわからないのだが、攻撃力などはそのままのダメージを敵に与えることができるので、そのまま装備しても大丈夫だ。



# アランの町で秘情報

さて、ザクソンの村で村長か らお金と経験値をもらった一行 はさらに、南へと進みアラニア 国の首都アランへとやって来た。 アランには今までの村にもあっ た「酒場&宿屋」、「市場」、「寺院」 のほかに、「ウィザーズカレッ ジ」と「シーブスギルド」が加わ っている。「ウィザーズカレッ ジ」は魔法のアイテムの売買を してくれるところ、「シーブスギ ルド」はスカウトしか知らない 秘密の情報を教えてくれるとこ ろ。秘密の情報を教えてくれる ところだけあって、パーティの なかにスカウトがいないと行く ことができないが、情報を聞き 出すにはお金も取られる。一行 は宿屋で旅の疲れを癒そうと 「酒場&宿屋」へ入って来たのだ が、そこで美しいエルフ娘ディ



**○**このにぎやかな町がアラン。シーブスギルドへ行って情報を仕入なくっちゃ

ードリットと中年の少しくたびれたスカウトのウッド・チャックの2人を仲間にした。こうして、小説と同じ冒険の仲間が全産だと称してウッド・チャックがスカウトしか知らない情報を話してくれた「森の奥に怪しげななをがあるだろ。この小屋であるだろ。この小屋であるだろ。この小屋でをな変な誰かが、人を殺そうと密談をしているらしいぜ」。人が黙っていない「よし、さっそくその



怪しげな小屋とやらに踏みこむぞ」。この正義の無鉄砲男パーンに引っぱられるかっこうで、パーティは休息もそこそこにアランの町を出発するはめになってしまった。一行はアランの町を出てしまったが、この町にはもう1つ重要な場所がある。それはアラニアの城だ。しかし、まだ名もない冒険者たちの集団に王様が会ってくれるはずもなく、彼らのために城門が開くのはもう少し先のことだ。

### サンプル版の



①ディスクアクセスが遅い

本当に遅い。フィールド上で敵に出会うと戦闘画面になるため、ディスクを読みにくいのだが、50秒ほどかかる。 戦闘から逃げ出して、元のフィールド 画面へ復帰するためには、さらに40秒 ほどかかる。敵と出会うたびに往復し 分半かかるのだから、フィールドを歩くのがイヤになる。

②ディスクの抜き差しが多い オープニングとキャラクタメイキング の入ったオープニングディスク。ゲー ムディスクーは町などのイベント画面。 ゲームディスク2はフィールドと戦闘 画面。ディスク3はダンジョンなどの 画面。というようにわかれているおか げで、フィールドからダンジョンへ入 るときにディスクを入れかえ、町から 出るとディスクを入れかえてと忙しい。 ③フィールド上で意味もなく止まる これは、フィールドを移動していると きにときどき起こるのだが、移動して いるとき突然キャラクタが動かなくな ることがある。 ハミングバードソフト のはなしだと、国境かどうかを判断し ているからだそうだ。この3つの内、 ①の問題はハミングハードソフトでも 問題になっているようで、製品版は敵 に遭遇すると戦うかどうか選ぶように して、アクセスの回数を減らしている。

# GRHE DISK 3 EVAZ ( 1880)

**○**フィールドからダンジョンに入るときは ディスクを入れかえなければならない



●ダンジョンで敵に出会うとディスクを入れかえなければならない

# NPO -- 12-26 (7 - 17-30)

この町ではスカウトのウッド・チャックとシャーマンのディードリットの2人を仲間にすることができる。ウッド・チャックを仲間にすると本来シーブスギルドでお金を払って聞き出さなければならない情報をただで教えてもらえるのだ。ディードリットは後で重要な役目がある。





# ノービスの町の行商人

持ち前の方向音痴のおかげで 怪しげな小屋へ行く予定がノー ビスの町へ来てしまった……と いうのは冗談だけど、アランの 町から西へ向かい、川をこえる と砂漠の入口にこの町がある。 じつは、この町に旅の行商人が いるというので、何か珍しいア イテムがないだろうかと思って 来てみた。パーンは早く悪者を 退治したくて不満たらたらだっ たけど……。さて、その行商人 はどこにいるのかと思ったら、 「酒場&宿屋」で酒を飲んでいた。 スケールメイルアーマーとミデ ィアムシールドを買って、スケ

一ルメイルアーマーをエトに着 せ、ミディアムシールドをディ ードリットに持たせた。酒場の オヤジが「砂漠をこえていくに はそれなりの装備が必要なんだ が、商人の組合に加入しなけれ ば手に入らないんだ。×××× ×××という名前らしいんだが ……」という情報を教えてくれ た。そうか、それで砂漠に入る ことができなかったのか、と1 人で納得してしまった。このほ かには「寺院」しかなかったので、 することもなく早々に旅立った。 じつは、この町の西にはピラミ ッドがあるのだが、来月号で探

検するとしよう(本当は 1 階の モンスターに全滅させられてし まったのだ)。どうやら、ここへ 来るまえにやっておかなければ ならないことがあったみたいだ。 やっぱり、パーンのいう通り、 怪しげな小屋へ行ってみようと 思う。



○砂漠の町ノービスには行商人がいて、市場のかわりにアイテムの売買をしてくれる

ちょっと、迷っちゃったけど、 怪しげな小屋へたどりついた。 まさか、アランの北東の森のな かにあったとは気がつかなかっ た。この小屋は暗殺団のアジト というらしいのだけど、なかな か不気味な雰囲気だ。この建物 は3層構造になっており、地下 1階から地上2階まである。ま ず、1階では厨房でコックを見

つけよう。きっと、隠し扉の場 所を教えてくれる。下へ降りる まえに2階へ行って牢屋のカギ を手に入れておこう。ただ、カギ を手に入れるには敵と戦わなけ ればならないので、少し運動す るのを覚悟しなければならない。 この敵と戦って勝ったら、牢屋 のカギを手に入れて、地下へ行 こう。地下のどこかの牢屋に幽

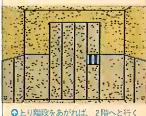
閉されている囚人からボスの隠 し扉の場所を教わるのだ。あと は、この隠し扉から暗殺団の集 結している隠し部屋へ飛びこみ、 戦うのだ。敵はダークエルフな んかもいたりして、相当手強い のでレベル日くらいないとつら いんじゃないかな。この戦いに 勝ったら、この部屋をくまなく さがしてみよう。何か見つかる



●暗殺団のアジトはアランの北東、森のな かにひっそりと建っている

かもしれない。終わったら、ア ランの町へ戻ってアラニアのお 城をたずねてみよう。それまで、 堅くとざされていた門が開き、 武闘大会が開かれているはずだ。

この奥に2階へあがるための 階段がある。この階段をのぼ って牢屋のカギを取ってこな いと地下の牢屋に幽閉された 囚人から隠し扉の情報を聞き だすことができない。この先 ダンジョンはますます広く、 複雑になっていくので、この 階段をいかに効率よく見つけ るかが攻略のポイントになり そうだ。



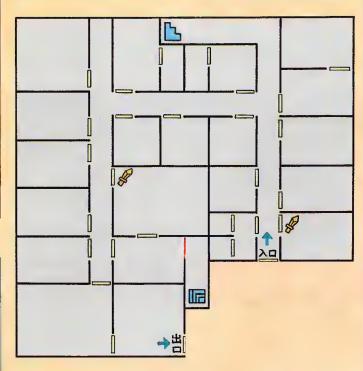
○上り階段をあがれば、2階へと行く ことができる

あるドアを開けると暗殺団の 食事を作っていたコックとバ ッタリノ 「命だけはお助け を」とかいうので、見のがして やると1階の隠し扉の場所を 教えてくれる。つい、このコ ックに下剤を含ませた料理を 作らせて、暗殺団がヒイヒイ いっている間にやっければい いのにとか不遜 (ふそん) なことを考えてしまう。



○ドアを開けるとコックが「みのがし てくれよ~」といった



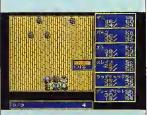


コックから聞きだした情報によると この辺に地下へいくための隠し扉が あるらしい。思いきって体当たりを してみると……向こう側へ突き抜け た。まわりを見てみると下への階段 が右に見える。このダンジョンはま だ敵の数もそんなに多くはないが、 先へ進むと隠し扉を開けたとたん、 敵と遭遇ということもしばしばある。 クワクするなあ



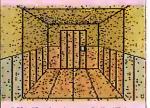
○隠し扉の場所をコックから聞いて、 地下へ殴りこみをかける。うーん、ワ

入口の右側に見えるこのドア を開けると敵と戦うことにな る。シーフばかりの集団なの だが、レベルが低いと結構つ らい。この階で敵が出現する 場所はわずか2か所しかない ので、避けて通ったほうが賢 明だろう。地下にはこのシー フたちの親玉との戦いが待っ ているんだし、魔法をあまり 使わずに精神力を温存しよう。



○不用意にドアを蹴破ると敵と鉢合わ せという目にあう

隠し階段を下って、地下へ行 くことができる。地下に行っ てすぐのところに大広間があ るのだが、ここでは暗殺団の 手下が大勢集まって、パーテ ィを待ち構えている。ここで は戦うしかないのだが、こん なところでつまずいていては 親玉に勝つことはできない。 パッパッパッとかたずけてし まおう。



●隠し扉の向こうに下り階段が見える ということだ

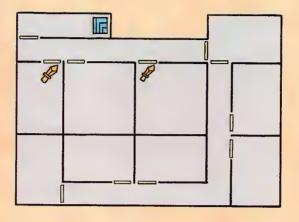
### FAN・ATTACK ロードス島戦記

2階へあがってきた目的はこの部屋にある牢屋のカギを手にいれること。そのまえにここの敵と戦って勝たなければならないのだが、ここの敵もほかの部屋で出てくる敵同様、シーフの集団なのでそれほど怖くはない。体力よりはむしろ、精神力の消耗を最低限におさえるように戦略を練ることが、クリアへの近道だろう。具体的にはギムとパーンそれとウッド・チャックは敵に突っこませて、ディードリットあたりにスリングなどの飛道具で接護させ、ほかの者は待機させるという戦略が精神力の消耗が少なそうだ。

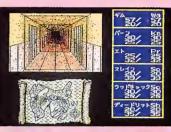


●字屋のカギを手に入れるためにはこいつらを 倒さなければならない

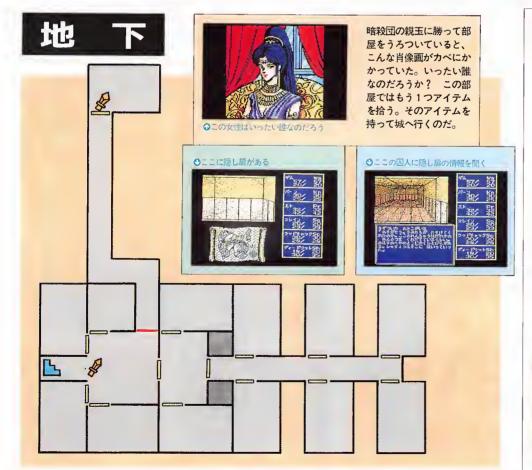
2 F



1階から階段を上ってくると、ここに出る。2階はほかの階にくらべて狭いので、わりとかんたんに全部の部屋を見てまわることができるだろう。敵がでてくる場所は事実上1か所だけだしね。さて、NPCにはもう1つ楽しみがあるのだが、ダンジョン内でときどきささやかれる会話がそれだ。このダンジョンのどこかにある魔法の書庫を見つけると、スレインが「こ、これはすごい貴重なり、それに対してパーンが「おい、おれたちには目的があるんだ。早く来ないとおいていくぞ」とかいったりするのだ。



○ | 階から階段を上ってくるとここに出る。 2 階は狭いので探検も楽そうだ



# 河内氏の反論

今回のロードス島の記事は本来、意図 したものからすると少し軌道修正がな されている。これはハミングバードソ フトの河内氏の「ユーザーのみなさん にもっとロードス島を楽しんでほしい ので、雑誌に載った記事を確認するだ けという解答集的なものはやめてほし い」という意向によるもので、本来はあ ったイラストマップからの引きだし線 を消したり、本文中にでてくる重要な アイテムの名前なども伏せ字にした。 RPGのダンジョンマップなどについて はときどき、読者の方々から「載せすぎ ではないか」とのこ指摘を受け、やり過 ぎとのご批判も聞かれるように問題も 多い。反面、あまりに難解なRPGの場合 にはマップを掲載してほしいなどの要 望も多く、それらの声を無視すること もできない。結局、難解かどうかの判 断によって決まるのであるが、ロード ス島戦記の場合には発売まえというこ ともあり、もうしばらく様子をみる必 要がありそうだ。



●来月号ではこんな敵と闘うパーティの悪 戦苦闘する姿が見られるだろう



# BURAI

今か今かと待ちつづけている人も多いことでしょう。 おまたせしました / ブラ イがやっとその全体をあら わしはじめたのです。まず は第1部、8人の勇士たち の各章をアタック /

# リバーヒルソフト ☎092-771-0328 3月23日発売予定

媒 体	⊞×6
対応機種	MSX 2/2+%
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク/PAC
価 格	图,800円

※要漢字ROM



# 光と闇の物語BURAIが動き出した!

# 今までのRPGを超えるシステム

発売前からなにかと話題になっていたRPG「ブライ上巻」のMSX2版が、その全貌をあらわしてきた。ゲームは選ばれた勇者たちがそれぞれの目的をめざず第1部のフストーリーと、勇者たちがそろい、光の御子と



●通常の移動画面。右側にフィールド、左側にはキャラクタの状態が表示される



●ゲーム中に発生するイベントでは、左にはグラフィック、右にはメッセージが出る

いう赤ん坊を守って闇の軍団と 戦う第2部とに分かれている。 キャラグダの状態は玉とグラフィッグによって表示され、今どれくらいどんなダメージを受けているかがひと目でわかる。 た、使用する武器や防具がその 人物に似合っているかか、負間 関係がどうなっているかが重要な意味を持つなど、今までの日 り回とはちがったシステムがある。今回はオープニングから第1部のフつの章までを、そのストーリーと攻略のための基礎知識にポイントをおいて紹介する。



○戦闘シーンでは登場した敵の姿が右側に表示され、たおした敵は画面から消える

# まずはオープニングストーリーから

人間とそうでない者とが平和に暮らしている世界キプロス。だが6千年間眠っていた闇の魔神ダールを呼びさまし、その力を得たビドー・クレラントと七獣将たちが、2億4千万の軍団を率いてキプロスの王家にせまり世界は混乱した。唯一の希望はキプロス創世記の、光神リスクの降臨と光神の守護星八宝の

勇士があらわれるという伝承だった。そして落城寸前の王城で光の御子である王家最後の王子が誕生。王家側近の戦士、三銃士は御子とともに脱出をはかるが、ビドー軍の配下によって地に伏した。だが、彼らが命がけで張った光の結界は御子を守り、王家の秘宝八玉の首飾りの8色の玉は、勇士求めて天に舞った。



○闇の力を手に、野望を果たそうと兵をおこすビドーと、その大幹部七獣将の面々の多



○ビドーによって封印を解かれ、6千年の時をこえて復活する闇の魔神ダール



●御子を守るためにその命をかけた三銃士 のリーダー、ダニエルは八玉を空へ投じる



# ザン・ハヤテの章

# ハヤテの章は刑務所内から

青玉の勇士ザン・ハヤテの物語は、刑務所の1室から始まる。ハヤテは海賊の幹部だった。海賊といっても非道なことは決してしない信義に厚い一団で、キプロス王家崩壊の寸前までビドー軍に抵抗し続けたため、反乱者としてギバ島にある最高刑務所にとらわれているのだ。くさりで壁につながれたままで、陰



○突然あらわれた青玉に勇士としての使命 を告げられあっけにとられるザン・ハヤテ

険な目を向ける看守に悪態をつくハヤテの前に青玉があらわれ、彼が伝説の八玉の勇士の1人であることを告げる。正義感が強くてむこう見ず、そのうえ少々脳天気な性格のハヤテはすっかりその気。太いくさりを一気に引きちぎると看守をたたきのめした。ろうやのカギの束を見つけたハヤテは同じように捕まっている仲間を救い出し、刑務所からの大脱走を開始した。



○腕っぷしには自信ありのハヤテは、なんとくさりを石壁から根こそぎ引っこぬく

# ギバ島最高刑務所を脱出せより

素手でなぐってかっぱらうと いう、まったく海賊らしい豪快 な戦闘だが、それだけではスト ーリーは展開しない。この章を 終了するためにはハヤテの海賊 仲間である巨漢のプラズマ、片 目のやさ男ムサシ、そしてハヤ テたちの親方であるジャックの 3人を救出する必要がある。刑 務所は6階建てになっているが、 プラズマとムサシはハヤテがス タートする6階に、ジャックは 3階にいる。それぞれにはAキ ャラ(いわゆるデカキャラ)の看 守がついているが、体力十分な 状態であれば特に問題なく打ち 破れるはずだ。また、3人以外 の囚人たちを助けると、ハヤテ の知名度が上がる。そして刑務 所の外には、意外な結末が待つ。



まずは力じまんの男プラズマを救出する



○続いてはハヤテの兄弟分方せい・ゲン

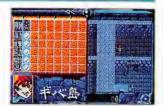


○最後はおやっさんことジャックを救う

5F マップ

# とにかくぶんなぐるのだ!

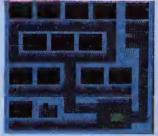
ハヤテの章は、看守かうじゃうじゃいる刑務所から脱出するわけだが、囚人である彼は武器も防具も金も、なにも持っていない。もっとも刑務所の中なので、金を持っていたところで限はたたないし、この章に限ってはアイテムを売るショップはまったく存在しない。こんな状態で生きて刑務所を出られるのだろうか。ここで、ハヤテのスタート時のパラメータを見てみると、体力と攻撃力がかなり高い。つまり、なぐればいいの



○ハヤテの章のスタート地点。出るとすぐ デカキャラと対決するイベントが発生する

だ。装備がなくても、とりあえずは敵に大きなダメージを与えることができる。また刑務所の中には看守用の体力回復薬、アスロン50があるはずだし、戦闘後に手に入ることもある。

# 6F マップ



●ハヤテはこの階の右上からスタート。ブラズマは中央上、ムサシは左下のほうにいる

◆この階のどこかに体力を回復し、傷をなおしてくれるアスロン50がおかれた場所がある

# 葉の使い方を知っておとう

ブライにはたくさんの薬が登場する。薬は回復系、攻撃系、特殊系に分類されるが、当初は特に回復系の薬の世話になるだろう。回復系の薬は、アスロン〜という名の製品とそれ以外の薬品があるが、1番使用度が高いのはアスロン20、50、80は、体力、攻撃力、すばやさの3つのパラメータを回復してくれる。体力減少は戦闘不能、そしてゲームオーバーにむすびつく。アスロン50は値段も手ご

ろだし、手に入る場所も多いのでいつも3~4個持っているのが望ましい。またポイズンゼロは毒消しである。敵に毒攻撃を受けると歩いていても体力が減少していくので、すかさず回復する必要があり、それにはこの薬がかかせないのだ。



かあらわれるのだ。りると、即座に効き目の戦闘中でも薬を使用

# **ふだんの行動も重要です**

ブライのゲームシステムの中に行動というのがある。これはフィールド画面を歩いているときに各キャラクタが一定の訓練行動をしているというもので、シャドーボクシングをしながらとか、本を読みながら歩くとかしながら彼らが旅をしていると思えばいい。このシステムは、各キャラクタの長所を伸ばし短所を補うために使うのだが、まずは強いところをもっと強くするのがお得だ。例えばハヤテは基本的に攻撃専門だから、ひた

すら攻撃力の訓練をすること。ほかの訓練をしてもは基本になる初 期値が低く、伸びも遅いのだ。



○行動を選択するウインドウを開いたところ。ハヤテは当然攻撃力の訓練をしよう



# プロット兄妹の章

# 親の仇を探して旅する2人

キプロスの世界は、主に3つ の種族がキプロス王家の統治の 下で、この世界の体制を作って いた。1つは人類で、全体のフ 割を占める。もう1つは八玉の 勇士の1人、ロマール・セバス チャンフ世のようにトカゲのよ うな風貌のリザードマンの一族、 リーザズ族でこれが2割。そし て残り1割が、ぬいぐるみのよ うな愛くるしい外見を持つウオ ッシュ族。藍玉の勇士ゴンザと 赤玉の勇士マイマイとのプロッ ト兄妹は、このウオッシュ族の 出身だ。兄のゴンザは動きは少 し鈍いけれど、まるでクマのよ うに大きな体に見た目どおりの 腕力を備えた、気は優しくて力 持ちタイプ。妹のマイマイは、 リスのようにふっさりとしたシ ッポを持つ好奇心いっぱいの小 さくてかわいい女の子で、頭も 切れ動きもすばしっこく、その 上ちょっとした予知能力や魔法 まで使える。この外見も性格も



# A141 [ESPERT A14185018BATEP B56]

**○**勇者としての旅立ちをしぶるゴンザを見て飛び去ろうとする王をマイマイが止める

でこぼこだが、とても仲のいい 兄妹は親の仇を探し求める旅を している。仇の名はナインテー ル。昔からこの世界を飛びまわ っている純白の九尾のキツネで、 妖怪変化のたぐいだ。兄妹の両 親は、このナインテールに食い 殺されたのだ。そんな2人が、 目指す仇の住むヒューイ島の野 原を歩いているとき、マイマイ が自分たちが八玉の勇士に選ば れることを予知、やがて藍玉と 赤玉が2人の前にあらわれる。 勇士に選ばれた名誉と、世界を 救う使命感に燃えちゃうマイマ イだが、かんこ者のゴンザはあ くまでも仇討ちをしたいといい 張る。しばしの押し問答の結果、 「ナインテールぐらいたおせな い、八勇士つとまらない」という ゴンザのめすらしく論理的な意 見にマイマイも折れて、御子を 守っている光の結界が切れるま でにという条件で、仇討ちを続 けることになった。

# さらわれた妹を助け出せ!

プロット兄妹の章はヒューイ 島の西端からスタート。すぐに 町があるので、ここを中心に周 囲をまわって敵をたおし、お金 と経験値をためよう。このとき ゴンザは戦闘専門、体力の少な いマイマイは防御するか、魔法 で援護しよう。武器と防具をそ ろえて、アスロン50とポイズン ゼロをいくつか手に入れたら、 東へむかう。ある地点まで行く と、イベントが発生する。水を 飲みにいったマイマイが、ビド 一軍の兵士にさらわれ、軍のヒ ューイ島支部に閉じこめられて しまうのだ。ゴンザは妹を助け るため、敵陣に乗りこむのだ。

# あっ/マイマイが/

マイマイの悲鳴にゴンサかかけつけると



○ビドー軍の支部につかまってしまってしるマイマイの運命は風前のともしびだ



# ゴンザが你でマイマイが頭

ゴンザとマイマイは完全に役割が ちがっている。ゴンザは体力、攻 撃力ともに八玉の勇士中最強で、 防戦に関するパラメータである忍 耐力も高いが、不器用で鈍足、頭



○無鉄砲のマイマイをコンサが気づか

も鈍い。反対にマイマイはすばやさがずばぬけた値を持っていて、知力、好奇心、能力値といったパラメータも勇士中1、2を争うが、体力、攻撃力は最低レベルである。ゴンザは肉体労働、マイマイは頭脳労働専門と考えていいだろう。したがって普段の行動はゴンザは攻撃力を、マイマイは好奇心をいるためにまわりを調べると奇心というのは、たとえば戦闘をしたあとに敵の落としたアイテムを発見する確率などを上げられるのだ。

# ビド一軍ヒューイ島支部



○ピドー軍支部は全5階で、マイマイは最上階にいる。まず2階のイベントをこなすこと



# 幻を京の章

# 天から降りた竜神左京

銀髪長身の美青年である白玉の勇士幻左京。その正体は、竜の勇士幻左京。その正体は、竜の一族の長にして水をつかさどる神帝、氷竜。つまり神様なのだ。彼は、このブライの物語の発端となる6千年も昔の事実も、八玉に秘められた真実も、そしてブライということばの持つ意味も知っている。彼は闇の魔神であるダールの復活を知りてきたのだ。いってしまえば、ブライのほとんどすべてのカギを握っているのがこの左京なのだ。



●ある使命を抱いてカムイ島に降り立った 神帝左京にビドーの雑兵がからんできた

ところで左京には金竜と銀竜という2頭の竜が、ボディーガードとして天界からともに降りている。普段はその姿をかくして影のように左京にしたがっているが、一命あればその姿をあらわし、本性を出すとその神通力でほぼ無敵となる氷竜の左京とともに3頭の天竜というこれ以上考えられないほどの強力なパーティとなる。普段の左京は、人間と同様に、毒もきけば傷もつくし、攻撃力もそこそこなので武器や防具、薬品を忘れずに。

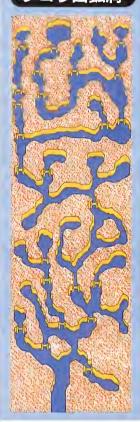


### 虎の一族がおそいかかる

幻左京の章は、ダコウ山の中でそのストーリーのほとんどが展開するのだが、ダコウ山の鉱山までたどりついてしまうと左京は完全に無敵といっていい状態になる。問題はそこまでの道のりをいかに切りぬけるかだけだが、左京はそこそこ強いので、カムイ島につつだけあるもでが、ないでいますで必要な物をそろえるだけの金はすぐに手に入るだろう。さて、鉱山をかたづけ、光の御子のもとへ行こうとする左京に、

電一族の宿敵であり、炎をあやっる虎の一族の精鋭、虎の五羅 漢がつぎつぎとおそいかかる。神である氷竜に対し、死をかけてまで虎の一族の意地を見せる五羅漢。そして左京は彼らとの戦いによって、神通力のほとんどを失ってしまうのだ/

# ダコウ山鉱洞



# 虎の五羅漢



# 哀しい愛の物語があった

不死であるために、かえてという恋人の死を見取った左京は 彼女の墓をカムイ島にあるダコウ山に作り、約束の時である今 再びその地を訪れようとしていた。だが、美しかった深山はビドー軍の手によって鉱山として 掘りかえされ、無残な姿をさらしていた。怒りに燃えた左京は、ついに氷竜の本性をあらわした。





# 水鍋 節 痘 泉 /

左京の初期状態は好奇心を除いたすべてが高い値で、バランスのよいキャラクタだ。彼はもっとも落ち着いた大人のキャラクタで、その忍耐力は、他を大きく引き離している。また彼は強力な水術を身につけているが、初期においてはその能力は攻撃よりも防御の術、あるいは攻撃を援護する術として使われるだろう。一見攻撃型のキャラクタに見えるが、彼は先陣を

切って飛びかかるタイプではないということ。左京は忍耐力か能力値を訓練しておくのがいいだろう。 2部に入って壊滅寸前のパーティーをきっと守ってくれるはずだ。



の は、どれも強力で効 は、どれも強力で効



# ロー・タムー家の章

# 優しく強い父親が黄玉の勇士

人も通わぬ山奥で、本当にき びしい修行を何年も重ねた結果 超常的な能力を身につけた、念 術師と呼ばれる人々がいた。強 力な念の力で敵をたおし、魔物 を退散させ、気力や体力を回復 させる力を持ち、そのパワーを 保つために自身の心と体を極限 まできたえあげる念術師。黄玉 の勇士として選ばれたバビル・ ロー・タムは、この念術の最強 最後の使い手である。彼はモー ド島の東部の人里離れた土地で、 妻のマリア、そして一人息子の クークとともに修行を積む日々 を送っていた。強い父、優しい 母の愛情につつまれて育ったク ークは9才。母親に甘えている のが好きで泣き虫で暗い所が嫌 いで人見知りをする、本当にま だ子供である。生まれたときか ら森の動物を友達にしてきたた め、動物のことばを理解するこ とができる。そしてクークが優



**○**自然の中で育った心優しいクークのまわりには、森の仲間たちがいつもついている

しい子だということを知ってい るので、彼のまわりにはいつも 小鳥やカエルやその他の小さな 動物たちがいるのだった。貧し いけれど清らかで平和な生活を していた一家の住まいに、黄玉 がやってきた。キプロスの危機 を聞いて、バビルは勇士として の使命を負う決心をする。さび しがるクークを優しくさとすバ ビル。家をかたづけ旅立ちのし たくをするマリア。一家はます モード島の西部にあるサラセン の村にむかう。ここには念術師 として大きな才能があったにも かかわらず、山の暮らしにあき て村へ下りてしまったバビルの 親友、カルロス・キンバリがい るのだ。いつ果てるとも知れな い戦いにおもむくバビルは、妻 と息子のことをを彼にたのんて 行こうと考えたのだ。こうして 一家は、旅に出る。そう、悲劇 の待ちうける運命の旅へと。





# ひよわな子クークの能力

プレイヤー側の全キャラクタのなかで、初期のころのクークは | 番使えない。体力ない、攻撃力ない、す早くもなければ防御力もない。修行が足りないから強力な念術も知っているのに使えない。ブライは体力が | に



なると、そのキャラクタは自動 的に戦闘からはずれ、パーティ 全員が戦闘不能でゲームオーバ ーになるまで死ぬことはないが、 はじめのころはクークを活かし たままで戦い続けるのは不可能 に近い。シナリオを早くクリア したいと思ったらしてバビルの 関不能のままにしてバビルの はびめのころはから、カークは 関不をすりアの念術による援護で ゲームを進めたほうが絶対で なはず。とはいうものの、ケークの動物と会話する能力がすすだ。

# そして悲しい運命が一家に

ビドー軍の屯田兵や不気味な 妖怪の攻撃をかわして、無事に サラセンの村に着いたロー・タ ム一家を、旧友カルロスは歓迎 してくれた。そしてバビルが妻 と息子のことをたのむと、気の いい彼は二つ返事で引き受けて くれた。安心して光の御子のも とへむかうバビルをクークはさ



○旧友カルロスがパピルをでむかえる。友 というのはいつのときにもありがたいもの

びしそうに、そして不安気に見送った。光の結界が切れるまで何日もなく、旅を急ぐバビルはビドー軍の 1 隊とすれちがう。その方向にはサラセンの村のほかに、なにもないはずだ。家族が危ない/ バビルは今来た道を走る。その先に待つ本当の悲劇を彼はまだ知らない。



**○ビド**ー軍の騎馬軍団があらわれた。クーク たちのいるサラセン村に危機がせまる!

# 勿一勿容容定えておかないと

何度もいうようだが、クークは本当に最弱のキャラクタだ。第2部では彼が父に代わって黄玉の勇士の任を負うのだがこのままで少した。第2部でからない。第2部で少しても楽をするためには、ここでクークに十分手をかけてやる必長がある。幸いクークは比較的成くれた才能に期待しつつ、能力値のは、あまり役にたたないかもしれないが、できる限り参加させておこう。

クークは今よりも将来性のほうが 大切なのだ。地道な努力が大きな 可能性を引き出すことだろう。第 2部に入ると、本を読むことで知 力を上げ、新しい能力を得ること ができる。そのときに、今の努力 がむくわれるはずである。



わがってしまう子だ に、洞窟や暗がりを かってしまう子だ



# アレック・ヘストンの章

# 実力者アレックはそのとき

アレック・ヘストンは、七獣 将の1人である気獣将ハジャ・ 周芳のソレス島にあるアジトに かこわれている。彼は占い師の 長老で、水晶玉による遠見の術 を買われてハジャに協力し、八玉の勇士たちの動向を教えていたのだ。7人目の勇者までを見せられたハジャは、変に楽しそうな顔でニヤニヤ笑うアレック



に8人目の勇者を見せろとせまった。「8人目の勇者は水晶玉で見る必要はあるまい。ちゃんとおぬしの目の前におるわい」。アレックの差し出す手の上で紫玉がおどった。そしてうろたえるハジャを尻目に宙に舞った紫玉の勇者は、まぬけな気獣将を手ひどくからかうとゆうゆうとしてその姿を消すのだった。



○とりあえず、物のついでで敵の軍事施設を壊しに行こうという破天荒なじーさま

# ビドー軍兵士と腕だめし

八ジャのところからまんまと 逃げ出したアレックは、行きが けの駄賃にとソレス島の砂漠地 帯のむこうにあるビドー軍兵士 養成所をぶっつぶすことにする。 このアレックの性格ときたら、 大ボケ、すちゃらか、出たとこ 勝負。それでも平気で状況を乗 り切れるのは、魔術や幻術の超 一流の使い手だからだ。したが って彼の戦闘は魔法中心になり、 それに必要な能力値、知力とい ったパラメータは初期状態でも 高く、強力な攻撃魔法も持って いる。さて養成所の兵士たちを、 ちょいとひねってやるか。



◆養成所の地下になぜか美女がⅠ人。アレックは彼女の兄を助けることをたのまれる



○その兄貴ってのがこのモヤシみたいな青年。 まあ、乗りかかった船ってやつだからねえ

# 宿敵! ハッサム登場!

ほとんど勢いだけで養成所を 壊滅させ、意気揚々と光の御子 の所へむかおうとするアレック に鋭い声をかける者があった。 アレックを術師のライバルと思 い定め、何度も挑戦してきては



返り討ちにされている男ハッサムが、今また挑んで来たのだ。 火花を散らす術と術のぶつかりあい。そしてハッサムは秘術冥府転動を使いアレックを地獄へと送りこんでしまった/



●なんと地獄へ送りこまれてしまうアレック。 無事脱出して現世にもどれるだろうか



# 年よりの冷水と言うなかれ

アレックは、早い話が魔法使いなのだ。その術の威力 は最終的には攻撃、回復、防御、移動とすべての範囲 におよぶ。したがってアレックはただひたすら能力値 の訓練に明け暮れるべきで、ほかの能力は、本人が死 なない程度に整っていればよい。ただし彼の場合はそ れにあきたらずにいるようで、イベントシーンにおい

てはそのサービス精神を発揮してくれるだろう。いずれにせよ彼は基本的にはパーティの後衛からないヤテたちの攻撃の合間に、ながら魔法を使うのが筋である。



○もともと恥ずかしいアレックの秘技の中で最高に恥ずかしい肉体変化の術





# ロマール・セバスチャンフ世の章

# 正義の男ロマール帰還!

トカゲのような一見不気味な 外見を持つリーザズ族の、ロマ ール・セバスチャンフ世。しか し彼はその外見とうらはらに、 八玉の勇者の中で最も紳士であ り、また剣士としても相当の腕 前を持っている。インテリで正 義感も強く、その上名門貴族の 長男なのだ。恵まれた身分にあ りながら、ロマールは退屈で決 まりきった貴族の生活を嫌い、 館を飛び出して旅のサーカスー 座に身を置き、気ままな暮らし

をしていた。ある日父危篤の知 らせを聞いた彼は、やもたても たまらず、一座の仲間へ別れを 告げると懐かしい故郷へむけて 愛馬を走らせた。八玉の1つで ある緑玉はロマールを勇士とし て選び、ここ数日彼にしたがっ ていたのだが、望郷の念にから れるロマールは勇士としての旅 立ちを拒否していた。途中、お そいかかる魔物やビドー軍の雑 兵を切りふせて、ついに懐かし の館へとたどりつくのだった。



○緑玉の願いもふりきって我が家にたどりつい たロマール。実に10年ぶりの帰郷であった



○長年苦楽をともにしてきたサーカスの一 座の人々がロマールとの別れをおしむ

# ベルンバ良

# ロマールは剣士なのだ

ロマールは、剣術を得意とするキ ャラクタで、その役割は敵に鋭い 一撃をあたえることだ。彼は攻撃 力とすばやさの値が高い。これは 敵の攻撃を受けにくく、自分の攻 撃は的確にヒットさせることがで きるということだ。また、忍耐力 や器用さの伸びも期待できる。た だし、ロマールの場合、特種能力 があまり有効なものではないので、 剣を使った戦法のほうが得策とい える。したがって無理に能力値を 上げようと気にする必要はないだ

ろう。さて、こうなると重要にな るのは武器の選択。ブライでは武 器と人とに相性がある。ゴンザに 細身の剣は似合わないだろうが、 これをロマールがにぎると一転強 力な武器になる。こんなことが実 際にゲーム上でおこるのだ。



# 悪漢ビスマルク一党が館に

館に着いたロマールは、婚約 者のシャロン・セムロッツや昔 なじみの人々と感動の再会をは たすのだが、父はすでに亡く、 弟のピエールは、セバスチャン 家の乗っ取りをたくらむビスマ ルクの息子のジョーンズとの決 闘で失明していたのだった。怒 りと悲しみではりさけそうな口 マールは復讐を誓う。昔のまま の館のたたずまいの中の思い出 をシャロンと見てまわったその 翌日、ビスマルクとジョーンズ があらわれた。ジョーンズと決 闘することになったロマールは、 これを切りふせピエールと同じ ように両目を傷つける。捨てぜ りふを残して逃げ帰るビスマル クたち。彼らの背後にはビドー

軍がいるのだ。

この後、ロマールと館の人々 はビドー軍の来襲にそなえて館 の防備をかためるのだが、館の 各部屋に人員を配置するという シミュレーションゲーム風の展 開になる。ここで必要なのは館 の中の部屋の配置をきちんと覚 えておくことだ。ロマールは館 を守れるか。そして緑玉の勇士 の旅立ちの日は来るのだろうか。



○身勝手な生活を10年もしていたロマ ルを優しく出むかえる婚約者のシャロン



○セバスチャン家の地位と財産を我が物にし ようとするロマールの伯父ビスマルクの親子 息子ジョーンズをみごとに切りふせる



○名誉と復讐のための決闘で、ビスマルクの

# ロマールの館



●ロマールの館2階屋で、数多くの部屋がある。イラストを参考に十つ十つを確認しよう



# リリアン・ランスロットの章

### 恋人探しの旅の途中で

赤玉の勇士リリアン・ランス ロットは、スラリとしたスタイ ルにきりっとした顔立ちが美し い、19才の女の子である。純情 で素直、多少幼い感じがするの はまだ世間知らずなのと、激情 しやすい性格のためか。彼女は そのかわいらしい外見にふさわ しいロマンチックな理由で旅を している。幼いときに別れた初 恋の男の子を、1枚の写真をた よりに探しているのだ。ところ で、若くてしかもとびきり美形 の女の子が魔物やあらくれ者の 兵士などがうろついている世界 を、たった1人で旅なんかして あぶなくないのだろうか? あ



**○**通りすがりのすけべなおっさんに、針を
ブスリ!! かなり過激で大胆なところも

ぶなくないのだ。バラの花がそ の身を守るために鋭いトゲを持 つように、彼女には必殺技があ る。リリアンは各種の針を使っ て敵をたおしたり鍼治療をした り、場合によっては相手の精神 をコントロールして情報を得た りする針術を使える。彼女は今 までこの術を使って、人助けを したりピンチを切りぬけたりし て来たのである。赤玉はそんな リリアンを勇士に選ぶ。リリア ンはこれを受け入れるが、その まえにアラメンテ島のはずれに ある占い師の村へ先に立ち寄る ことにする。恋人の行方を占い 師の長老に占ってもらうために。



**○**とりあえずは近くにある町を足がかりにして、お金をためておきましょうね~



# 占い師の村でどろぼうさわぎがん

リリアンは、針術が使える以 外は普通の女の子だ。したがっ て、初期状態の彼女の体力や攻 撃力といった肉弾戦用のパラメ 一夕は、子供や老人も混じって いる八玉の勇士たちの中で、ち ょうど真ん中ぐらいである。彼 女のすぐれている点はすばやさ や器用さのような、女の子特有 の身の軽さをあらわすパラメー 夕であり、また得意の針術によ る能力値の高さもある。将来的 にはリリアンは、攻撃にも防御 にも使えるキャラクタになるだ ろうけれど、成長するまではど ちらにも中途半端で、苦労させ られるだろう。実際最初のころ はすぐに体力がなくなって、戦 闘の途中で逃げ出すこともしば しばのはず。だが成長するにつ れて、針術による体力の自力回



○だれもいない家に入りこむリリアン。実はここ、占い師の長老アレックの家なのだ



○事情が飲みこめないままに取り囲まれる あたしがドロボウ? じょ~だんでしょ

復という特種能力が物をいい出すと戦闘はがぜん有利になる。 とにかく初期のころはアラメンテ島の東の岬にあるイルイネの町で地力をつけながら、ついでにお金をためておこう。

リリアンの章のストーリーは 島の北西にある占い師の村にた どりついてからが本編である。 占い師の村にたどりついたリリ アン。だが、村に人の気配がない。村中歩きまわってみると、 一軒だけカギのかかっていない 家があった。なにげなくその家 に入ってみたが、だれもいない。 そのとき、「どろぼう/」と叫ぶ 声がした。たちまちリリアンは 村人たちにとりかこまれ、そし てその家の主である長老の大切 な巻物を盗んだというぬれぎぬ をきせられてしまうのだ/

# スピード恩テクニックが身上

リリアンの特種能力である針術は 全部で6種類の技があり、攻撃と 回復の両方に使える。また彼女は すばやさ、器用さの初期値が比較 的高く、逆に体力や攻撃力は相対 的に見て低い。これによってわか ることはリリアンの戦闘パターン は針の技をすばやく敵にヒットさ せて敵をたおし、場合によっては 逃げる。そして体力が落ちたら鍼 治療で回復させる。そして能力値 がなくなったら町の救済所で治療 をするということをくり返すわけ だ。さてリリアンの行動だが、や はりスピードにみがきをかけるべ きだ。したがって選ぶべきはすば やさの訓練ということになるだろ う。リリアンは針術の1つである ギムレという技で、体力を回復す

ることができるので、体力回復剤はあまり必要ではない。むしろ特種能力を回復させるアスロンズやアスロンビックを買ったほうがいい。ブライには実に多くのアイテムがあるが、ある者には重要だが、ある者にはほとんど意味のないという物が多い。そのアイテムの効力を考えて、計画的に使うべきだ。



**○**リリアンの針術。体力回復のギムレと、 攻撃力強化のガッシュがおすすめである



ウルフチーム描き下ろし

す~に~ちゃんMSXであそらいの









# あーくしゅはウルフチームの集大成だったりする

全世界400万人のMSXユー ザーのみなさん、そしてウルフ チームのファンのみなさん、コ ンニチハ。「あーくしゅ」の攻略 の時間がやってまいりました。 といったところで、どんなゲー ムなのかわからない人も多い八 ズ(?)。まずはどんなゲームな のか説明していこう。

「あーくしゅ」とは? ひとこ とでいってしまえば「いままで ウルフチームの手がけてきたゲ 一ムをパロディ化したアドベン チャーゲーム」だ。

ネーミングからもわかるよう に、基盤になっているゲームは 『アークス』。主人公も「アーク ス』で登場したジェダとピクト。

そして、パロディといえばか わいいキャラ。『あーくしゅ』も、 このままおみやげ屋の店頭にキ ャラクダ・グッズとしてならべ てもいいくらいかわいくキャラ がアレンジされている。

さて、ストーリーはというと これが意外とマジメなのだ。

時と空間を支配する3本の聖 剣がいろいろな時代を往き来す るうち、次元に裂け目ができて しまい、何人かの仲間が次元の 向こうに消えてしまったのだ。 このことを金竜から聞かされた じぇだとピクトは、仲間探しの 旅に出るのである。

6.800円

価

格

『あーくしゅ』の主人公は、『アーク ス』のジェダ。そして一緒に旅をし ていたピクトの2人。ピクトは、 つい最近発売された、『アークス 2 の主人公でもある。

もとのゲームではしっかりしてい





が「アークス」のジェダなんだな

たジェダは、名前もじぇだと平仮 名になってただただ大ボケになっ てしまい、どうもたよりない。で も、なにを聞いても「ほう」と聞き 流してしまうあたりは、じつは大 物なのかもしれない。





○おおっ! これまたカッコイイぞ が「アークス2」のビクトなのかぁ

# あーくしゅを256倍(当社比)楽しむには!!

この「あーくしゅ」のパロディ 部分を256倍楽しむには、やはり ウルフチームの過去のゲームで 遊んだほうがいいのだけど、い まから全部やるなんてことはま ずできないよね。そこで、今回 登場するゲームの紹介をしてみ た。これを読めば、ゲーム中の パロディ部分を見つける手がか りぐらいにはなるだろう。も ちろん 「あーくしゅ」には、ウル フチーム以外の会社のゲームや、 いろんな映画、アニメ、特撮など のパロディもたくさんある。も とネタがなにかを考えながら遊 ぶのも楽しい。



**○**ううむう、どこかで見たことあるなぁ。 そうだ、ナ○コのトイポ○プではないか!

### ファイナルゾーン

# FINAL ONE

このゲームはウルフチームが独立するまえ、まだ株式会社日本テレネットの一部だったころに作られたもの。このゲームは、ボウイ大尉が、4人の戦争のスペシャリスト、ランディ・ハンセン、カール・ジョウ、ダコタ・ボンバー、リン・モモコと共に戦い、マウカ島に配備されたGN-16Bというスーパーウエポンを破壊するというストーリーのアクションゲームだ。5年もまえのソフトだけど持っている人いるかな?



○これがウルフチームの本当のデビュー作 ということになるわけだ

### ヴァリス

# 沙汉

『ヴァリス』といえば本誌創刊号の 驚異の1、2面の全体マップがな つかしい(誰も知らないって)。ま あその話は置いておこう。このゲームは、普通の女子高生の優子が 明の世界のカ「ヴァリス」を解放 するために、ファンタズム・ジュ エリーを集めるため戦うというアクションゲームだ。麗子という優子の同級生もいるのだが、敵のログレスによって暗の戦士となって 優子と戦うことになってしまう。 これもテレネット時代の作品。



○やはり優子は、セーラー服姿で戦っているのがいちばんサマになっているなぁ

### ヤシャ



このゲームがウルフチームとしてのデビュー作になる。戦略的要素を含んだアクションゲームだ。時は戦国、世の中は破壊の神「死魔神」によって破滅への道を歩みはじめようとしていた。それを阻止するために戦っているのが「夜叉」である。主人公は最空と伊織。この2人は共に夜叉だ。2人は死魔神を倒すために必要な護神剣を探して旅をする。このゲーム唯一の女性キャラ(かな?)の沙羅は、最空の妹なんだよ。



●オープニングでの最空(左)と伊織(右) ビジュアル面の強いデモが特徴なのだ

### アークス

# ARCUS

『あーくしゅ』の基盤となっているのが、この『アークス』だ。主人公ジェダは、精霊の長である金竜リグ・ヴェーダの怒りをおさえるために旅をしていた。このときのメンバーがエリン、トロン、ヴィド、ディアナ、そしてピクトである。ジェダとエリンの出会いの場所は酒場。エリンって酒乱なんだよね。ピクトはこのころはまだまだ子供で戦闘のときはいつも足手まといただ。今回はジェダのほうが足手まといかな?



**○**酒場であばれているエリン。やっぱりエリンって酒乱だったのね

### ミッドガルツ



ドラゴンと人間が共存する世界『ミッド・ガルツ』。神の意志を受け継いだ剣「ルーンブレード」を手にした少年カインの物語である。いつもカインと一緒にいるドラゴンがサークンだ。カインとサークンは兄弟のように育てられたのでとっても仲がいい。忘却の竪穴にいるヨシュアはカインの先生ってところ。そしてカインのルーンブレードを求めて、どこまでも追いかけてくるのが、光輝の騎士団のルアン・カーンだ。



○ | 本の剣によって運命が変ってしまった カイン。そして、その剣をつけ狙うルアン

### ガウディ

# Gudi

1992年。オリンピックを目前にしたバルセロナが舞台のハードボイルドAVGだ。主人公は、ヘンリー・ハワード。多くの情報網を操作する「情報コンサルタント」だ。彼の有力な情報は、相棒のリチャードから得ている。ハードボイルドといえば、やはり「いい女」である(勝手に決めつけているが)。もちろんアンナといういい女が登場するのだが、悲劇のヒロインで終ってしまうのが悲しい。



●私はヘンリー・ハワード。「あーくしゅ」 には出演していない。以上だ

# ARKUS

前作の『アークス』から10年、主人公はジェダからピクトに変わり、新たな冒険がはじまろうとしていた。ピクトと行動を共にする仲間は、スー・ニー、サーラ、チノニーは、弓を使うのが上手なエルフの女の子。ピクトと仲がいいんだよね。サーラは盗族の娘。血の気は多いが、子供たちには優しいのだ。もちろんジェダなど昔のキャラも登場するよ。そうそう、ジェダとエリンは結婚してるんだ。



**○**ピクトとスー・ニーは、エルフの村のために、一緒に戦うのだ

# とにかく『あーくしゅ』の攻略なのだ!

さて、ここからは、じぇだと ピクトの漫才道中記。ではない けれど、2人の仲間探しの旅の 流れを追っていこう。

仲間探しも目的のひとつだが、 旅の本当の目的は4つのCDを 探し出し、3つの剣「ルーンブレ ード」を集めて、この混乱した次 元をもとにもどすことなのだ。 さらにこのときとばかり悪事を 働いている者がいるらしいので、 こいつも倒さなければならない。 まったくこんな奇酷な使命をこ んなのんびりとした2人にまか せてしまっていいのだろうか ……なんか心配。

「あ一くしゅ」は、大きくわけると、最初の時代、ワーブ空間、現代、近未来、超未来、過去、6つの時代にわかれています。そして、それぞれの時代を往き来するため、各場面の左に、時代ごとに色分けをしています。

# 話はごこから始まる



じぇだとピクトは、 いつものように、モン スターを倒す旅をして いると、そこに突然、 金竜のメッセンジャー おじさん(アークスの キャラバンのおじさん) が現れて、アララト山 の金竜が2人を呼んで いるという。

●金竜リグ・ヴェーダから重大な任務を与えられる。「大丈夫かなぁ」「ほう」

金竜リグ・ヴェーダの所に行くと、たいへんなことになっていた。次元の裂け目ができてしまい、そこに友達が吸いこまれてしまったらしいのだ。

というわけで、時と空間を支配する3本の聖剣「ルーンブレード」を見つけ出し、友だちを助けだす旅がはじまる。

-は次元の分岐点

# る。「大丈夫かなぁ」「ほう」 けだす旅がはじまる。



**○「いらっしゃいませ、DOSバーガーへようこそ!」こ**んな店員がいたらやっぱり繁盛するんだろうねぇ

現代、近未来、超未来、超未来、過去のそれぞれの時代に行くには、次元の谷間にある「DOSバーガー」に立ち寄らないとけない。ここの店員は『ヴァリス』の優子(U子)と麗子(U子)。最初はお金があまりないので、なにも買い食いせずに、現代に直行しよう!

# 哀愁のバロセロナには!?



**○無銭飲食で捕まっているチノップ。「アークス2」のときより輪をかけてセコイ** 

ここは、「ガウディ」でおなじ みのバルセロナ。なにげなく酒 場へいってみると、探し出す仲 間のひとり、チノップが無銭飲 食をしてボーイをやらされてい た。店主のヴィドに1500円を払 えば許してくれるというのだが、 残念ながらお金がない。ここは ひとまず外へ出よう。じつは、



**○**ひゅー びしっ! ぴしっ! サーラ様 とおいい! ぴしぴし! こわいよ~



聖家族教会のあたりにいる自動 販売機と戦って勝てばお金が手 に入る。この戦闘でお金をかせ ぎチノップを助けよう。

駅でアンナに密教と関係があると忠告された海岸の洞窟に、剣の形をしたくぼみがあることをチェックするのと、なんでも屋でニポン人セットとろうそイント。を買っておくのも重要なポイント。ち寄った武器屋で、じぇだがムチを買おうとすると、突然2人目の仲間サーラが現れた。これで仲間2人を救出!

### ルアンめお部屋



●輪投げとかを器用にこなしているが、 じつは光の大道芸人ルアン・カーンなのだ

未



バルセロナ の街にいる大 道芸人はルア ン・カーンだ ったりする。

ここは戦争のまった

だなか『ファイナルゾ

ーンしこの世界にきた

ら、すぐ雑草を取って おこう。これもあとで

そして、トーチカに

行くと、モモコから妙

な話が聞ける。なにや

ら声のする洞窟がある

というのだ。彼女に案

内をたのむが、ボウイ

大尉の命令書がないと

ここを離れられないと

いう。ボウイにたのん

でみるが、ピクトたち

が味方かどうか試すた

め、水路にいるボンバ

一から暗号書をもらっ

必要になる。

「光の大道芸人ルアン・カーン 参上」とかいいながら、いつも ピクトたちの先回りをして、 わけのわらないことをいって 去っていく。じぇだといい勝 負の大ポケぶり。

# ここは戦場 ファイナルゾーン



**○**モモコのいるトーチカにはルーンブレードの形をした、〈ぼみがある。きっとここで剣が見つかるんだ!







**②**「ナポレオンの切札は?」「ダイヤの 15」この暗号はジャイアント○ボのだ!

ワープ空間

現



○やぶの中からシュワルツがあらわれる。 こいつを倒せば1000円手に入るギノ

るとやっと信じてもらえ、モモ コと一緒に洞窟へと。

洞窟には3人目の仲間スー・ ニーがいた。彼女は何か重要な 書類とCDを持っていた。トー チカへもどり CDを使うと 1本 目のルーンブレードが手に入っ た。書類は、ボウイに渡してお くといいかもね。





のまずはしつ目のルーンフ レードを手にする

○スー・ニーで~す! ス ー・ニーは、CDと極秘の書 類を持っているぞ!

# やはりエリンは酒乱だった!



超

未

○ここは竜の谷。タクシーのかわりに竜を 使うなんて、いいなぁ~



000 しまり す君ではない



○人間の里には、アゴをはずしているグランがいる。 おもしろい顔! でも治してあげないといけないよ

ここは『ミッド・ガルツ』の世 界。竜の谷にはカインと竜のサ ークンがいる。まずは、ヨシュ アのいる忘却の竪穴に行くと、 そこの壁にもルーンブレードの 跡がついていた。そして竪穴に は探していた仲間、酔っぱらっ たエリンが寝ている。いくら起 こそうとしても無駄なので、ひ とまずカインに会い、サークン に人間の里へ連れてってもらお う。そこでは仲間のひとりグラ ンがアゴをはずしていた。そこ で、現代のときに取っておいた 物を使ってアゴを治してあげる と、グランはヨツンヘイムの持 つ小箱にCDが入っているので

> はないかという。ふた たびサークンにたのみ、 今度は天空界へ。

そうそう人間の里に 赤いアメと青いアメが あるので、忘れずに取 っておこう。これも立 派なアイテムのひとつ。 ヨツンヘイムに会う

と箱に貼っておいた割 り符をなくして、箱が

# ルアンのお部屋



がいる。あんなところ でいったいなにしてる L.t= ?



ルアンは雲 の上に現れる。 「愛と勇気の 男ルアン・カー ン参上!「す

っご~い、くものうえにたっ てる~」「見よこの勇姿!す べての女性を魅了する! 光 の騎士ルアン・カーン!ふは ははは、わぁー」「落ちた ……」やはりじょだと、ルアン の会話は同レベルだ。



○ちょっとはしたない格好で寝ているのは 酒乱で有名なエリンだ。ずっと寝ている

開かなくて困っていた。そこで、 割り符を見つけるようにたのま れてしまう。CDのために、し かたなく引き受けるのだが、い ったいどこに? 竪穴で酔っぱ らっているエリンもまだ起きな い。彼女の目を覚ますには、ど うやらお酒が必要らしい。それ らは、また別の時代に・・・・・。

# DOSバーガーでスクラッチカードを当てよう!



過

夫





ードを当てれば過去に行けるようになる

DOSバーガーで、ポテトと ハンバーガーとポテトのセット を注文すると、スクラッチカー ドが付いてくる。そして、それ に当たらないと、過去の世界に は行けないのだ。セットは400 円もするので、じぇだが「ハンバ ーガー食べたい」とねだっても 必要なときだけ買おう。

いままで見つけた仲間たちは、 このDOSバーガーで待ってい るのだ。この時点では、チノッ プ、サーラ、スー・ニー、グラ ンの4人がいるはず。さあ、ふ、 たたび過去に行こう!

# お酒は三河屋でどうぞ



○三河屋の番頭はトロンだ。ここでエリンのために お酒を買っておく。未成年は飲んだら、だめだよ

ここは戦国時代の日本。 『ヤシャ』の世界だ。まず は武蔵の国の三河屋に入 ろう。この店でエリンを 起こすためのお酒が買え るのだ。それと、ルアン が突然CDをよこせとい ってくるが、ここで一見 役に立たないように見え てじつは重要なアイテム が手にはいるのだ。

# ルアンめお部屋



○浪人の格好をしているのが、ルアン・カ



今度は浪人 の格好をして 「光の浪人ル アン・カーン参 上!」だって。

まったくしょうがないやつだ なぁ。なに? CDをよこせ せだぁ? なんてふてぇ野郎 だぁ! あっ、じぇだが勝手 ン。頭には、日の丸をつけているんだ にCD渡してる。いいの?

# やっとエリンが目覚めた!!



まだ酔ったまま寝ているエ リンに、過去の世界で買って きたお酒を持ってかえると、 予想どおりエリンは起きるの だ。これで仲間が5人そろっ たわけだ。そして、バザンの カブトが手に入る。エリンが 枕にしていたのだ。カブトを 持ったら、また過去へ!

# 北へ南へここはニッポンなのだ





○ニボン人セットを使った2人。これさえあればいつ でもどこでも日本人になれるのだ



○大和の国の城下町にいる無口な山伏が最空なのだ。 おまえさん、なかなか男まえだねぇ。



○摂津の国の城下町。人面大のような大を 連れた飛脚がいる。伊織は本願寺にいる!



◆摂津の国にある本願寺に伊織はいる。バッと見た目 には、女の人みたいだけど、男なんだなこれが



●伊予の国の城下町。そこにいる遊び人は、どこかで 見たことがあると思ったらウルフチームの後藤さんだ



○伊予の海岸にいる沙羅は、最空の妹なんだにゃぁ。 沙羅って、猫むすめだったのかぁ

今度は、本格的にこ の世界を歩いてみよう。 まずは尾張の国。町娘 に話しかけるといろい ろなことを教えてくれ た。娘の話によると、 那古屋城に頭のハゲた ごついおじさんが捕ま っているらしい(最後 の仲間のバザンか な?)。しかし、那古屋 城には、魔空衆という 日本を荒らしまわって いる悪者がいるという。 バザンらしきおじさん を助けるなら、魔空衆 と戦っている最空と伊 織に相談してみるとい いというので、彼らを 探すことになった。ま ず、大和の国に行って みるが、無口な山伏が

いるだけで、なんの手がかりも 得られなかった。つぎに摂津の 国へ行くと飛脚から、伊織が本 願寺にいるという情報を聞くこ とができる。すぐさま本願寺へ 足を運ぶと、そこに伊織はいた。 那古屋城に乗りこみバザンを助 けるため協力してくれないかと たのむが、自分には本願寺を守

る使命があるため、い まは動けないと、断わ られてしまう。ただし 最空が動けば協力して くれるそうだ。という わけで、また最空をさ がすことになった。

いろいろな国を歩き まわりふたたび大和の 国の山伏に話しかける と、彼が最空だとわか った。協力してくれと たのむが「いやだ」と 一言でかたづけられて しまった。しかたなく また伊織に相談すると、 最空の妹の沙羅に説得 してもらえばいいと提 案してくれた。

沙羅の居場所は、伊 予の国の遊び人が知っ ているのですぐに会え ると思う。沙羅は異国 の人がきらいなので普 通の格好では彼女は相 手にしてくれない。何 を使えばいいのかわか るよね。ここで女の子 が大好きなアレをつか えばすぐに協力してく れるはずだ。



○尾張の国の城下町。この町娘はなんでも知っている。 それもそのはず、ウルフチームの小笠原さんなのだ

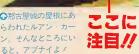


○尾張の国のお城といえば那古屋城。なかなかりっぱ な造りをしてますね

いきなり最空のとこ ろへ交渉をしに行って も断られるだけなので、 ここでちょっと全国を めぐり歩いて、じぇだ と沙羅のかけあい漫才 を見物するのもいいか もしれないね。 そして 沙羅に最空を説得して もらうと、ようやく最 空が仲間になってくれ るのだ。しかし、魔空 衆を倒すためには護神 剣という剣が必要だと 伊織はいう。その剣は 密教のある術者が遙か 異国の地に封印したと いうことだ。そうか、 護神剣はバルセロナの 海岸の洞窟だく

### ルアンのお部屋





こんどは、 尾張の国にあ る那古屋城に 現れる。「光の 忍者ルアン・カ

ーン参上!」。どうもルアン は雲の上から落ちても全くこ りないのかしれない。いまは 城の屋根に登っている。とい ことは……「わははは、わぁ 一」「落ちた……」もう救いよ うがない。合掌。

# やっぱりいました。ウルフチームの方々

やっぱりいましたね! ウル フチームの面々(といっても3 人だけど……)。まずは、いつも こちらの無理な要求を「はい」 の2文字で答えてくれる後藤さ ん(伊予の国の遊び人)。いつも ほんとうにありがとうございま す。今回は『あーくしゅ』のシナ リオを担当したそうだ。おつぎ は小笠原さん(尾張の国の町 娘)。小笠原さんは、ユーザーサ ポートをしているのだ。ユーザ ーサポートの電話をかけたこと のある人は、知ってるんじゃな いかな? 最後は、牧野さん(尾 張の国の牧乃助)。牧野さんは、 『アークスII』のモンスターをか いた人。『あーくしゅ』のグラフ ィックは鈴木Gさんという人が やったんだ。写真はナシ。



現

超

未

# 護神剣は、現代に



○バルセロナの海岸にある洞窟のトピラ このトピラは静空しかあけられないのだ

護神剣を探してやってきた、 じぇだ、ピクト、最空、沙羅の 4人。バルセロナの店はすべて 閉店なので、すぐに海岸にある 洞窟に向かおう。ピクトとじぇ だではびくともしなかった洞窟 の壁は、最空の法力で開くこと ができる。予想どおり洞窟の中 には、護神剣があった。それだ

けではない! CDも 1枚手に入るのだ。そ して、宝箱の中には、 ヨツンヘイムが探して いた割り符も入ってい るのだ。洞窟の扉の所 でCDを聴くと、2本 目のルーンブレードが 手に入る。そして、割 り符をヨツンのところ へ持って行くために、 近未来へ行こう!



○洞窟の中には護神剣、CD、割り符なんかも見つ けられる。CDはトビラのところで使おう/

# ヨツンヘイムの正体は……



○天空界にいるヨツンへイムに割り符を渡すと、お



○ヨツンヘイムから受け取ったCDをここ で聴くと、ルーンプレードがあらわれる

護神剣と共に見つけ 出した割り符をヨツン ヘイムに渡す。はたし てヨツンヘイムの持っ ている小箱の中身は? いま、それがわかると きがきたのだ。小箱の 中身は・・・・・機械油だっ たのだ。なんとヨツン ヘイムはロボットだっ

たのだ。でも、割り符を探し出 してくれたお礼にCDをくれる。 結局CDはヨツンヘイムが持っ ていたわけだ。あとはこのCD を忘却の竪穴に持って行き、そ こで聴けば最後のルーンブレー ドが、手に入る。ほかにするこ とといえば! 過去に残された バザンを見つけだすこと。

# 死魔神と対決だ!!

無事3本のルーンブレードを 集め終わったじぇだとピクト。 まずは本願寺へ伊織に会いに行 く。最空、伊織は、魔空衆と対 決するために那古屋城へ、ピク トたちもその後を追って那古屋 城へ。尾張の国の町娘は、バザ



○ついに魔空衆との戦いのときが来た! すでに尾張の国の城下町は燃えている

ンが城の地下牢に捕えられてい ると教えてくれる。那古屋城は すでに炎につつまれていて、魔 空衆と最空たちが戦っている真 っ最中だった。くなんとなく話が シリアスなほうに傾きはじめて いるような気がする……)この スキにバザンのいる地下牢へ行 き、すかさずカギを開けてバザ ンを助けようとするのだ。でも バザンがなかなか外に出ようと しない。どうやら先祖代々から 伝わるかぶとをなくしたようで、 このままここに残るといいはる のだ(そんなことされたらゲー ムが終わらないではないか!)。



の那古屋城の地下牢にはバザンがいる。そ して、魔空衆の親玉の情報を教えてくれる



○蝦夷に行くにはこのMAP画面から行くのだ。とこ ろで、蝦夷ってどこにあるんだぁ?



○出ました! こいつが悪の根源である死魔神だ! ついに最後の決戦のときが来た!



Oおお! なんだなんだ! どうしたというんだ? じぇだがピクトが、シリアスになってるぞ/

そこで、エリンがまくらの代り に使っていたバザンのかぶとを 渡す。すると、いきなり元気に なって悪魔退治へ行こうといい 出す始末だ。バザンの話によれ ば魔空衆の元締めの死魔神が、 蝦夷(えぞ)にいて次元の混乱 を悪用しているらしい。戦いに 行くといって聞かないバザンを

> なんとか説得してDO Sバーガーに向かわせ、 ピクトたちは一路蝦夷へ。 ついに死魔神との対 決だ! ここに来て、 じぇだの様子がおかし くなった。なんか一瞬 だけじぇだが、シリア スになったような気が したけど「そんなわけ ないよね?」「ほう」や っぱりいつものじぇだ だった。やはりここは じぇだにたよらずピク トががんばらないと。 そして、死魔神との戦 いになるのだが……や はり敵は強い、アッと いう間にピクトはやら れてしまう。気を失っ たピクトを励ます声が する、それはピクトの 両親のイリスとフォト ノだった。「努力と根性 があれば必ず道は開け る!」ピクトが目を覚 ましたとき、そこにい たのは、じぇだではな くマトモなジェダだつ た。さあ! あとは2 人で協力して死魔神を 倒すのだ! そして、 みんなと一緒に元の世

# 努力と根性でぶっとばせ!





界へもどるのだ!

最後の戦いのときには2つの 重要なアイテムを使わなければ 死魔神は倒せないのだ。まあ、 ここまでやってこれた人には、 わかるはずだよね。さて、『あー くしゅ』の攻略もここでおしま い。このあとの展開は、キミし だいだ。ラストは近いぞく



# デュセイル島

一旅立ちの島

ある日、島を襲った魔物が卵を産んだばかりのドラゴン夫婦を打ちのめしていた。さらに追いうちをかけるように、そのとき島の火山が噴火し、地震によって夫婦の宝であった卵が海へ放り出されたのである。だが、そのことによって卵は難をのがれたのだ。

卵は流れ流れてデュセイル島 にたどり着いた。卵はその間に 次第に成熟し、意志を持つよう になっていた。そして、自分を 生んでくれた両親のために一緒 に戦う同志を探していた。

町の南に大きな卵が流れ着い



◎卵の祈りはアクティの心を動かした

たという噂を耳にした少年、ア クティは海岸を訪れてみた。

卵からの必死の叫びはアクティの心を激しく打ち、彼は一緒にかたき討ちをすることを約束した。彼の説得の真剣さに父親も折れ、鷹のペルセスと海図をくれた。

手持ちの1000Gではどうして も武器をすべて揃えるわけには いかない。草原を歩いていると 飛び出してくる、ギザを倒して お金を稼ぐしかない。

船を手に入れ、占い師のシャーマンに占ってもらって出発だ。





# ューム島 Mume

学術の島

航海に不慣れなアクティたち は、まずは近場を航海してみる ことにした。占い師のお告げど おり、東に船首を向けた。海は どこまでも青く、澄んでいた。

しばらくすると、島が見えて きた。ミューム島だ。入口で通 行証を金を払って作ってもらい、 町の中を探索してみる。この島 には学術の島らしく、図書館や 博物館がある。さっそく見学に 行くと図書館で古文書探しのア ルバイトを頼まれた。ちょうど お金にも困っていたところだ、

すぐにひきうける。しかし、な かなか目的の勇者の島について の本は見つからない。ふてくさ れて壁にやつあたりしたら、ス ゥッと壁に体がのめりこんで行 った。中は通路になっていて、 奥に部屋があり、目的の本はそ こにあった。見つけた本を図書 館員に渡すと、この本を読める ドーキー先生にこれを渡してく れと頼まれた。あれくらいのア ルバイト料でこき使われちゃた まらんと思いながらも頼みをし ぶしぶ引き受けた。ドーキー先 生の自宅は島の南側だ。

一方、博物館では大変なこと になっていた。陳列室に展示さ れていた、太陽の石が盗まれて しまったらしいのだ。受け付け の人は大変悔しがっていた。太 陽の石を探さないと、ドラゴン のかたき討ちにぜひ必要な勇者 の力を借りることができなくな る、と直感したアクティたちは 図書館中を探し回ったが、手が かりは何もなかった。

いったん石探しを中断したア クティたちは、ドーキー先生宅 を訪れることにした。しかし、 家には先生の奥さんだけが残っ ていた。先生は勇者の島を探索 するために出かけた後だったの だ。奥さんの厚いもてなしを受 けたアクティたちは、本を届け るために次の島を目指すことに

した。船の帆をいいものに取り 替え出航。ドラゴンが卵からか えった。早く成長して、目的の 達成に力を貸してほしいものだ。







○先生を探して勇者の謎を解明してもらう

図書館でアルバイトじゃ



神殿の島 その



アメン島には、アメ ンという神様がまつっ てある大きな神殿がそびえ立っ ている。この町に入るのにも通 行証がいる。この貧乏旅に80G はつらいものだ。

アクティたちは町に入るとい きなり変な男に話しかけられた。 船の調子を見てやるという。し かし、さっきお金を使ってしま って100Gなんてお金は残ってい ない。また後で立ち寄ることに した。

道ゆく人はみんな神様にささ げものをすることを勧めてくる ので、具味半分で神殿に立ち寄





○船を整備してくれる大工さん

ってみた。すると、かなりいば った神官が出てきて、何を捧げ るのか聞いてくる。

困ったアクティたちは、町の 人の言葉を思い出し、デュセイ ル島でもらったものを供えるこ とにした。すると手のひらを返 したように丁寧な言葉つきにな った神官は保護の聖印を渡して くれた。

町の中をぐるりと回ってみた が、ここには太陽の石もドーキ 一先生も見あたらない。一行は 船の改良を待って、新たな目標 を探して旅立った。次はどこへ 行こうかつ

# 魚つりは大変



○タイは食べても売ってもオイシイ魚

航海中にエスケープキーを押すこ とで、船はイカリを下ろして停泊状 態になる。ここでは魚を釣竿でつっ たり、網で捕ったりできる。釣った 魚はイケスにいれて陸に持ち帰って ギルドショップで売ることができる。 キバより高く買ってもらえるのでお いしいのだ。他には神殿に捧げてマ ジックポイントを回復してもらえる。 釣竿や網は道具屋で手に入るが、最 初のうちはいいものは手に入らない。

そして、魚釣りには体力がいる。 すなわちヒットポイントを消費する のだ。1回の釣りで20ポイントぐら い消費するので陸までに出会うモン

スターとの戦闘を考えるとあまり何 度も釣れない。魚釣りのくわしい人 ならわかるが、魚にはよく釣れるポ イントがある。このゲームにもその 考えは取り入れられていて、ふつう は陸に近い浅瀬になっているところ がポイントだ。それから、アクティ が父親からもらった海図にも大きめ の魚介類の絵が出ているが、その絵 のあたりにポイントがあるというこ とを示しているのだ。航海が進むに つれて、イベントで魚を釣ることに もなるから海図はおおいに利用しよ う。道具もいいものがほしいね。



○イセエビはとっても重要な魚介類だ

# Fangue・ファング島

# 盗賊の島

再び海に出た一行は、海流に 流されアメン島から東南に位置 するファング島に流れついた。 これでひと安心、と息をついて 船から降りた彼らは、静かすぎ る町に疑問をもつ。 やっと 1人 の男を捕まえて話を聞くと、こ の町は盗賊の町で、町の支配権 はやつらにあるらしい。

盗賊の家は町の北にあった。 家には2つ入口があり、右のド アから中に入るとすきを狙うか のように盗賊が襲いかかってき た。かなり手ごわいが、何とか



O町はずれの大きな家が盗賊の住み家

倒せた。しかし、この部屋には 何もないようだ。さっさと引き あげる。左のドアに入ると、部 屋の中央に人がいる。彼は盗賊 に復活の薬を作らされていると 語った。盗賊が不老不死になっ ては町はそれこそおしまいだ。

男に頼まれるまでもなく、ア クティたちは奥の部屋に進んで 行く。幾度かの戦闘で一同、か なりダメージが増えてきた。と くにドラゴンはまだ飛ぶことし かできないから、お荷物でしか ない。パンの消費量は増えてい 筋肉モリモリの盗賊



くばかりだ。しかも、なぜか要 所要所を盗賊はガードしている。 統制のとれている証拠だ。親分 は相当頭のいいやつにちがいな

3階に上がると、通路だけに なってしまった。おかしい。親 分の部屋なら大きな部屋だと思 っていた一行は拍子抜けした。 その一瞬をついて、敵が攻撃し てきた。大男だ。どうやらこい つが親分らしい。だが、全力を 振り絞って突撃したかいあって なんとか倒すことに成功した。 やつの死体のあとから、なんと

# 大事な石を発見



のこんなところに石があるなんて・

# 盗賊におびえる人々



○毎日おびえてばかりじゃ大変だ

太陽の石が出てきた。急いで拾 って出口に向かう。が、出口だ と思ったところは池のようなと ころになっていて、いきどまり だった。引き返すと、さっきの 人が復活の薬を1つ分けてくれ た。よかった/

# 復活の薬だ!!



●ドラゴンが死んでしまってもOK

太陽の石をミューム島に届け るつもりで西に向かって進んで いたアクティたちはまた海流の 流れに押されて自分の位置を見 失ってしまった。とりあえずパ ンを補給するために島を探して さまよっていると、奇妙な建物

おそるおそる上陸してみると、 イースター島のモアイ像のよう なものと、石柱がいたるところ に建っている。神秘的な島だ。 島を西に進んでいくと、老人が 1人で何かを探しているようだ。 その老人こそ、探し求めていた ドーキー先生だった。先生は古

のある島に来た。

# 神聖な雰囲気だ



文書を受け取ると、その内容を 読み出した……。

> この島の名前はプレメン島と いい、かつてこの世界に危機が 訪れたとき、世界を守った勇者 が眠る島なのだ。

古文書の内容にそって歩くと、 ピラミッドの中に入ることがで きた。もちろん、ピラミッドの 中にも敵はいる。このごろはド ラゴンもすっかり飛行をマスタ 一し、戦闘中も飛び回れるよう になり、お荷物扱いされなくな った。危険をおかしてペルセス の飛行を何度も見せたかいがあ るというものだ。

# 勇者のいわれが…



○ドーキー先生の話とはいったい……

ピラミッドの中でついに一行 は勇者の霊と対面することがで きた。勇者は、今回の戦いに参 加できないことをわび、代わり に炎のリングを渡してくれた。 このリングを戦闘中にアクティ が使うことで、やっとドラゴン の武器、火炎の学習ができるよ うになるのだ。さっそく外に出 て試してみる。炎のリング自体 の攻撃力は成長したアクティの 一撃には遠く及ばないが、ドラ ゴンの成長のために比較的体力 の弱い敵に出会った場合には積 極的に使っていかなくてはいけ ない。まだまだ苦しいドラゴン の教育は続く……。

これだけみんなが成長してく るとそろそろセーブをする必要 が出てきたようだ。3つの柱が となりあって建っているところ に行けばいい。この場所はどの 島にもあるわけではないらしい から、注意が必要だ。



**○**中はこのようになっているの





28

# テト島―神殿の島 その2

プレメン島からうまく脱出できたアクティたちは、海流にうまく乗って、テト島までやってきた。神殿がある島はこれで2度目だ。今までの旅の疲れを宿屋でいやし、休息をとった彼らは町に出た。町の中で、たまったお金で防具を買いそろえ、ふらっと外に出てみると、きれいな花が咲いているところへやってきた。そこには1人の少女が立っていた。花をこの島の神、テトに捧げるといいことがあるそうだ。その花の種を川向こう

の花屋で配っているらしい。そして種は特殊な泉でしか育たないと彼女はいった。アメン島のようにうまくいけば何かもらえるかもしれない。すぐに花屋に飛んで行くが、泉の場所は教えてもらえなかった。



○花屋で花の種をもらうのだ

# 花を育てろ!!



○花の成長はかなり早いのだ

彼は島の名前を思いだし、急いで船に飛び乗った。海流を利用しつつ、風を巧みに操って彼はある島に到着した。泉のまわりにはテト島の花と似た花がたくさん咲いていた。すぐに種に水をかけ、土に埋めると種はあっという間に成長し、きれいな花を咲かせた。アクティたちは急いで花を持ち帰った。枯れてしまうと大変だと思ったからだ。

そして花屋に行き、数本を譲 り、残りを神殿に供えに行った。

海賊の島

神官は大変喜び、花と引き替えに回復の聖印を与えてくれた。 聖印は困ったときに使うと、マジックポイントを消費して奇跡を起こすことができる。マジックポイントの回復は、神殿に行ってお金や魚を寄付することで行われる。武器もかなりいいものを装備して、しかもみんな成長した今となってはあまりひんぱんに使うことはないだろうが、とにかく日つのままります。というには闇に潜む悪を倒すことはできないのだ。

# ありがたい回復の聖印



○体力回復の効果があるといわれる

# ヒューリー島

この辺の海域にくるとよく出会うのが海賊船だ。砲撃してきたり体当りしてきたりするので1回の戦闘でアクティたちが受けるダメージも大きいのだ。そのかわり1回戦闘に勝てば700Gもの金が入る。

○花畑に 1 人の少女が立っている

海賊船との戦闘の傷をいやすために一行はヒューリー島に立ち寄った。酒場に行って町の人に酒をおごるのはこの世界のおきてらしいが、いろいろ重要な話を聞けるのでけちけちしてもいられない。話をひととおり聞いてとりあえず町の外に探索に出た。北のほうに小さな村を見

つけたのだが、村人の話が通じない。酒場での情報で、島の西に物知りな人物がいることがわかり、すぐに尋ねてみたが、たいした情報はえられなかった。おまけに食べ物まで要求されてしまう始末。彼に必死の思いで釣り上げてきたイセエビを与えると、辞書をくれた。辞書を片手に聞いた村人の話は、海賊が村を荒し回っているという内容

村を救うべく、アクティたち は入江に停泊している海賊船に 乗りこんだ/

Nさな村を見 海賊をやっつけると……。 海賊退治するぞっ!



○海賊船に殴りこみをかけろ!!



●盗賊よりもっと強い海賊なのた

# この後は

ギルマン島



○ギルドショップの塞まった町をもつ

ヒューリー島のさらに北にはギルマン島がある。ギルマン島はギルドショップが多く建ち並ぶ商業の町だ。店によって物価がまちまちなので、うまく利用すれば経費の節約になる。ここでアクティたちは毛皮の輸出をギルド協会から頼まれることになる。貿易をするには、市役所で貿易許可証を発行してもらわなければならない。アクティたちはさっそく市役所に行くのだが、受け付けをたらいまわしにされてしまう……。

ヌン島は、町が2つもある大きな島だ。島の中央にはヌンの女神をまつった神殿がある。ヌンの女神が、最近鏡をなくして困っているという噂。すぐに探したいのだが、この島にはそれがない。この後は、高速帆船がないと進むことができない、今まで行っていない東の島々に行くことになるだろう。数々のドラマがアクティたちを待ち受けている。ドラゴンは両親のかたきを討てるのだろうか……

ヌン島



がんばってくれたまえい!



# いろんな町を訪ねてみよう!!

親父や仲間を皆殺しにされ、落ちこんでいたおれだが、偶然会ったサイアの王女ミリムっていうやかましいガキにつきあって旅をしているうちに、だんだん悲しみも薄らいできたっても、まだそんなに歩いていないけど、いろんなことがあった。南のガルピスがいいが実はただの大食らいというでいないかりの大りには酔った勢いでとんだ疑いをかけられて貸しをつくったり、北の端の共町ウェルトリアで海峡



マノイとケンカ(?)の末にマブ ダチになったりして楽しいこと もあった。マノイにはそのあと で何回か世話になったしなあ。

それからこの旅で、今まであいまいだった自分の過去がだんだんわかってきた。おれの魔法の師匠のはずだったペルレスの奥さんがおれのことを知っていてくれた。でも、いきなり王子さまとかいわれてもなあ、なんか実感わかないよな……。

でも、奥さんにはわるいことしたなあ。くっそー// レシェニケル・カロスめ// あいつの悪行三昧ははかりしれない。成人の儀式を控えていたミリムをさらいやかった。町の人の話ではどうやらリファニアにあるサリス城跡で暗殺魔術団「ヴィーフォ」を率いてあやしげなことをやっているらしい。そこに行けばミリムも見つかるだろう。このルーンワースの世界もそろそろ慣れてきたことだし、いっちょ乗

りこんでやろうじゃないの// いきごんで乗りこんだリファニ アはおれの本当の故郷だ。先の戦いで城が落ちてから町の人の顔から笑いが消えていた……。 警備の目をのがれて、夜を待ちサリス城跡に忍びこんでいくと、中央の祭壇にミリムが横たわっている。やりーっ/ と思ったが、まわりを「ヴィーフォ」の連中が囲んでいて簡単には近付けそうにない。やっぱり正攻法で行くしかないと思ったおればまっすぐにやつらに向かって行っ



た。そして、ついにやつの仮面を割ることができた。が、捨てぜりふを残して(くさいやつ)まんまと逃げられてしまった。逃げ足の速いやつだぜ。

とにかくミリムはサリス王、 カナン王のもとに帰った……は ずだったがまたおれといっしょ に旅することになっちまったし、 お供のアルまでついてきちゃっ て、おれの旅はメチャクチャな ことになりそうだ。トホホ。

宿敵!レシェル・カロス





この世界のもう1つの港町が ミランタ。沖に浮かんでいるラ マスカエルとの交易で成り立っ ている町だが、いきなり荒れた 海のおかげで、船が出せなくて 町の人は困りはてている。半年 以上、船が出せないなんて、こ れは何かウラがあるとしか思え ない。

物知りそうなじいさんを呼び 止めて話を聞くと、この海には



# ミランタの町を救え!!

伝説があり、海の神を 鎮めていた「リカルト の竪琴」を誰かが無断 で持ち出してしまった

らしい。今はどこにあるかわか らない、ということで、おれは すぐにひらめくものを感じ、交 易で栄えるテネーベの町に飛ん でみた。ここなら、あらゆる物 が手に入るだろうと思ったから だ。でも、竪琴のことを知って いるやつはいなかった。そこで もう1つの港町ウェルトリアに いってマノイに相談してみた。 すると、船の底から出てきた出 てきた、竪琴が出てきた// 闇

のルートに流れていたんだ。さ っそくミランタの町に帰って海 に竪琴を投げ入れると、波はお だやかになってくれた。これで、 女の子がいっぱいいるというラ マスカエルへ行けるぞ// ウヒ ョヒョ。イテッ/ ミリム、つね るなよお(「なんでそんなに一生 懸命だったかわかったわ//」と ミリムの声)。う一む、女って、 こういうときには、怖いんだ。 でも行かないわけにはいかんの だよな。これも大志のためだ。 文句いうなよな、ミリム。しか し、ラマスカエルは本当に楽し









# 船に乗ってラマスカエル



リファニアで、カロスはこう のたまった。「この装衣はそのサ ータルスでは切ることはできな い。セイルソートでなければ ないそう、セイルソートを探さ なければいけないのだった。親 の敵を殺るために……。と、暗 くなってちゃダメだ。とにかく、 ここラマスカエルは今までの町 とは全然違った雰囲気を持って いる。言葉がちょっとなまって





◆東南アジアの雰囲気だ。北にあるはずなのに

いるし(あとで聞いたらバカに されてるだけだった)、町の人は 木作りの家に住んでいるし。噂 にたがわず、きれいな女の人は いっぱいいるし、おっと鼻を伸 ばしているとまたミリムにつね られるからな、気をつけよっと。

夜になって、情報を聞こうと 思って入った酒場でついつい調 子づいちまった。飲みすぎでぶ っ倒れ、プロドウィンをミリム が飲ませてくれて助かったが、 飲みすぎには注意しようと心に 決めた。でも、いろいろ話を聞 くうち、森の奥には何かあるら しいことがわかった。セイルソ ートかな? よっしゃ、行って みっかあり



○この森の中に何が待ちかまえているのか

中に入ってみると、怪しげな モンスターがいたが、結局何も めぼしいものはなかった。毒の



沼はあるし、とんだ食わせもの だぜ。プンプン。さっさと帰る

にかぎるな。





セイルソートの噂は、いろんな ところに広まっていた。あの食い 道楽のスサノバ侯でさえ、「あれさ え手に入れば……」と言っている ほどだ。物知りのウェーデル山の 大ディトゥールによると、ルーン ワースの世界に存在する秘剣の中 で1番の力を持つのがセイルソー

トだという。大変なしろものだ。 とっとと探してラクしたいぜ。デ ィトゥールは続けた。「シン・ハ ン、やつならセイルソートのあり かを知っているかもしれない。」シ ン・ハンってどこにいるんだあ! ミランタの町の少年に聞いたシ ンおじいさんにでもきいてみるか。



# シン・ハンとは何者?



○おお、ここがシン・ハンの家なのか

●現れたお邪魔虫はレシェル・カロスだっ



ディトゥールの話に出て来た、 シン・ハンと同じ名前の人がラ マスカエルにいるということを ふと思い出したおれは、彼をさ がしてみることにした。セイル ソートをはやく見つけなきゃ。

森の帰りに見つけた一軒家は シン・ハンの住み家だった。な んて運がいいんだろう、と自画 自賛。家の中に入ってみると、 変わった雰囲気のおじいさんが 座っている。じいさんは、いろ んな話をしてくれた。

話が一段落したところで、じ いさんはいきなり家の外に向っ て言った。「隠れて聞いている人 がいるようですね。中に入って きたらいかがですか」。と、その



声に応じて入ってきたのはなん と、レシェル・カロスだった。 「てめえ~//」とつっかかろうと したおれの気勢をそぐように、 シン・ハンのじいさんは魔術を 使った// しかし、レシェルを とらえたその魔術は、あろうこ とかおれまでも金縛りにあわせ ているのだ。「何でおれが? ど うにかしろよじいさん//」とお れはたまらず叫んだ。

すると、じいさんはとんでも ないことを言い出した。神界へ 連れてゆくというのだ。そこに セイルソートがあるという。で も、となりにはカロスがいる。 やつはどうするんだ? と考え ているヒマもなく、おれは意識 を失っていた。どうなっちゃう のア

神界に何が待っているのか、 おれにはまったくわからない。





さて、意識を失っている間に どうなったことか知らないが、 とにかく頭を起こしてみると目 の前に3人の神様が立っていた。 ここが神界か。やつらは地上で 起こっていることをすべて知っ ているらしく(神様だから当り 前か)、おれがここに来た目的も 知っていた。そういえばじいさ んとカロスの野郎はどうしちま ったんだろ? まさか、じいさ んがやられたんじゃ……なんて ことを悠長に考えているヒマは なかった。

イアティルス、ガルラスーン、



ウィル・ポーの3人の神様はこ のルーンワースの世界に渦巻く 野望の正体について、そしてお れのこれからの使命についてゆ っくり語り始めた。今まで悪の 限りを尽くし、親玉だと思って いたバハマーン帝国の女帝オー ルマムは実はだれかに操られて いるらしい。そいつを倒さない かぎり、この世界には平和は来 ないのだ。ま、平和だろうがな んだろうが山賊の知ったこっち ゃねえ、と昔のおれならつっぱ



ねていただろうが、旅の中で 人々の苦しむ姿を見てきた今、 神様の言うことがすんなり聞け た。だけど、神様は素直にセイ ルソートを渡してくれなかった。 おれがセイルソートを扱うにふ さわしい人間かを見定めるんだ と。迷惑な話だぜ。

いきなり最初はデカキャラが 襲ってきた。ガイコツのかたま りだ。しかも、ガイコツが分離 して回転しながらこっちに迫っ てくる// だがこっちも負けち ゃいない。すばやくガイコツの 輪の中に入りこんでなんとか倒



の問題について答えなくてはい けない。めんどくせーな。ま、 博学のおれとしてはこんな問題 はオチャノコさいさいってこと で、あっという間にクリアでき た。そして、最後はなんとミリ ムがおれに向って攻撃してくる じゃないか!/ まてよ、お前本 気か? どうしようもねーゼ// おれは覚悟を決めて目を閉じた。 「ドカッ」という音がして、目を 開けてみるとそこは天国じゃな かった。神様も意地が悪いぜ。 とにかくおれはセイルソートを 持ち帰ったってわけさ。



# 恐れ! 宮殿に乗りこむぞ //



さて、ラマスカエルから帰っ てきたおれは、そろそろ本腰を 入れてオールマム退治に乗り出 した。さあ、敵の根城を偵察に 行こう。入口からそっとのぞく と、いきなり衛兵に呼び止めら れた。「おい、そこで何をしてい る/「ちぃ/ しまった/」お れはあわててセイルソートを振 った。すると、衛兵はバタバタ 倒れた。ラッキー/ そうだ、

この技をセイルソート・フラッ シュとしよう。お、また衛兵だ。 セイルソート・フラッシュ/ はは、ラクラクだじぇ。

そろそろひきあげよう、と思 っていると、敵がどんどん増え てくる。逃げるが勝ちだ/と 逃げた先に椅子に座った女王ら しき人影が。オールマムだ。そ ばにいるのは親衛隊だろう。

女王の命令で、親衛隊のやつ らが襲いかかってきた。動きが 素早い/ ザン・リクシュで傷 をいやしながらおれは戦う。

やっと親衛隊を1人残らず倒 し、オールマムにつめ寄ったが、 やつはひるむそぶりもみせず、ス





▶呪文を唱えはじめた。そして、 やつの姿が消えたとき、おれの 背後には倒したはずの親衛隊の 野郎どもが襲いかかってきてい た。あわててかわし、よく見て みると、見なれないモンスター がいる。オールマムが変化した らしい。おれは親衛隊のしつこ い攻撃をかわしつつ、モンスタ 一に向ってセイルソートを振り かざした。そして何回かセイル ソートがモンスターの体を切り さくと、やつは絶叫をあげて消 滅してしまった。

やつが消えたあと、あたりの 景色が変わっていることに気が つくのにはあまり時間はかから なかった。

ここはどこなんだ/





の親衛隊も復活してしまった



セペスマイダの呪文でコント ラバル大迷宮にいることがわか った。溶岩やドアに苦しめられ ながら、奥に進むおれの前にま たレシェル・カロスが現れた。 しかし、今までと様子が違う。 やつはとんでもないことを言い はじめた。カロスはおれの兄貴 だというのだ。そんなバカな// 動揺の隠せないおれのすきをつ いて、やつは攻撃をはじめた。 おれにまっすぐ向ってくる、も やのような弾とあたりにまきち らす弾はかなり強い。そして倒 したやつの口からはもっと衝撃 的な話がこぼれはじめた・・・・・。

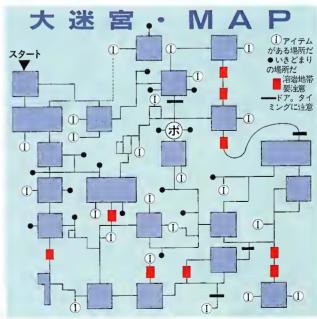






大迷宮はマッピングしないと かなり苦しい。溶岩のところは 通過しなくてもボスの所までい くことができる。アイテムを取

りたい人はザン・リクシュをた くさん持っていくしかないね。 この迷宮のあとにはコントラバ ルタワーが待っているぞ。





CTRL+A コントロールコードの 1つで、キャラクタコードは1。コン トロールコードとは、キャラクタコー ド 0~31の特殊な「キャラクタ」(文字 ではなく、電気信号=符号としてのキャ ラクタ)で、画面を消去したリ(CTRL+ L)、カーソル以降の文字を消去したり (CTRL+E)、ビーブ音を鳴らしたり (CTRL+G)、いろいろなことをして くれる。そのなかでもCTRL+Aは変 わり種で、グラフィックヘッダという 符号を入力するものだ。グラフィック ヘッダは、「月」などのグラフィックキ ャラクタを表示するときに、頭につけ るキャラクタで、たとえば「月」を CHR\$を使って表示するときは、

PRINT CHR\$(1)+CHR \$(65)

という形で実行しなくてはいけない。 CHR \$ (65)そのものは「A」という 文字だがにれはCTRL+AのAとは 関係ない)、そのまえにCHR \$ (1)を 入れることで、「月」という文字に変え てしまうのだ。

### SHIFTキーを押しながらかなキー

MSX 2 以降の機種にある、ローマ字かな入力モードに入るための操作。このとき、CAPSがオンになっていればカタカナ、オフになっていればひらがなになるが、さらに文字が確定するときにSHIFTを押していると、その関係が逆転するのた。

3つのキーを同時に押す MSXのハードの性質上、3つ以上のキーを同時に押すと押していないキーが押されたことになってしまう場合がある。問題3の結果は、そのためだ。

# で、まぶたのMSXにきいてみよう

たとえば、知らなかった人にはわりとショックなキー入力のクイズから話をはじめよう。MSXで試したりせずに、頭のなかだけで考えてほしい。

### ・第1問

アルファベット大文字モードになっているとき、次の①、② の順にキーを押すと、どんな文字が表示されるか。

①CTRLキーを押しながらA キーを押す

②Aキーだけを押す

### ・第2問

おなじくアルファベットの大文字モードになっているとき、次の①~③の順にキーを押すと、どんな文字が表示されるか(MSX2/2+のみ)。

①SH | FTキーを押しながら かなキーを押す

②Sキーだけを押す

③SHIFTキーを押しながら Aキーを押す

### · 第3問

次の3つのキーを同時に押す と、どんなことが起きるか。 CTRLキー、SHIFTキー、 スペースキー

答えは、このページの最後に 書いてある。

こういうクイズは、MSXに電源が入っていればすぐにわかるわけだが、そういう「実験」をせずに頭のなかだけで答えを探ってみると正解にいたらなくてもなにかが見えるのではないかと思う。

そのなにかとは、MSXを擬 人化していえば、MSXの「精神 構造」のようなものだ。

MSXの精神構造は、人間の それと本質的にちがう。人間は、 あえていえば神が作った知的シ ステムだが、コンピュータは古 いことばでいえば「人工知能」の システムだ。その「人工」のぶん だけ、不自然なところ、むだな 部分がときどきある。

問題 1 ~3の現象は、その 1 例だ。役にたつかたたないかは べつにして、少なくとも設計し た段階ではそういう「機能」は計算に入れていなかっただろうと 思われる。なぜなら、具体的に そのことが書いてあるマニュア ルは存在しないからだ。

こういう不思議な現象などを含めて、MSXに関するクイズを作ってみた。なぜいまクイズなのかと問いつめられると、なんとなく春だからとしかいいようがないが、最初はクロスワードを渋茶でもすすりながら解いてウォーミングアップしてじっくりとりくんでみてほしい。

では、問題 ] ~3の答えを書 く。あとで、MSXの電源を入 れて試してみよう。

問題1→「月」

問題2→「さ」(ひらがな)

問題3→CLSが起こる

【クロスワードパズル】X軸(横)方向のカギとY軸(縦)方向のカギにふさわしいことばで下図の空 欄を埋め、クロスワードパズルを完成しなさい。1マスにアルファベット1文字が入る。また、 登場することばは、MSX、またはBASICに関するものだけで構成されている。



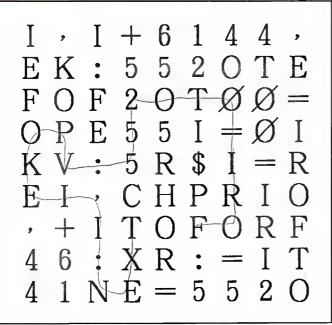
# X軸方向のカギ

- 1 =ある国会議員がアメリカで電話 をかけて「もしもし」のかわりにこれを 2回いったという、笑い話がある
- ●4=TO、NEXTとチームを組ん でループを作る
- ●6=X軸方向の18番のコマンドで入 ったモードを解除するコマンド
- ●7=DRAW文のデータとして読む と「上左下右」。四角をかくGML
- ●8=パナソニックA1シリーズの機 種名にはかならずこの2文字が付く
- ●10=リストを表示するコマンド
- ●12=BASICの生まれた国
- ●14=どちらかが真なら結果が真にな る論理演算子
- ●16=文字と文字のあいだに新しく文 字を追加するときに使うキー
- ●17=もともと8という意味。このあ 数表記の文字列に変換する関数になる
- ●18=このコマンドを実行しておいて、 テキストモードのプログラムを実行す ると行番号がずらずら出てくる。
- ●20=もともと「~へ行く」という意味。 後藤さんではない
- ●21=パソコン通信をするときにおせ わになる巨大企業。むかし公社だった

# Y軸方向のカギ

- ●2=ディスクに入っているプログラ ムなどの一覧表を表示させるコマンド
- ●3=このキーを押しながらGキーを 押すとビープ音が鳴る
- ●4=&H\_\_\_のキャラクタコードを 持つキャラクタはカーソル
- ●5=このことば単独ではBASIC に現れないが、SPRITEやINT ERVALと組み合わせて出てくる
- ●9=もともと妖精という意味。細か い動きが得意
- ●11=ある文字列の何番目に指定した 文字列が登場するかを判定する関数
- ●12=PRINTと組み合わせて、文 字の表示の仕方を決める
- ●13=たとえば5から7を引いたとき でも答えを2にしてしまう関数
- ●15=やめたとちゅうから再開するコ マンド。市販のゲームソフトには通用 しない
- ●18=もともと、「~へ」という意味。 FOR~NEXTループやCOPY文 に出てきて、行き先を表す
- ●19=Y軸方向の5番のことばとは反 対の意味を持ち、INTERVALや SPR I TEなどのほか、GOTOや KEYなどとも組み合わせられる

【ワードメイズパズル】画面中央下部付近で、ある文(※注参照)を実行したところ、写真のように 画面上部に文字がずらりと表示された。下図のある文字から順に縦横斜めの8方向いずれかに文 字をつないでいけばその文ができあがる。図にその順路を示せ。



Ilk

○中央付近である文(写真では白く隠されている)を実行すると上部にずらりと文字が

※注 その「ある文」は、3つのステートメントを2つのコロン(:)でつないだもの。 文字数は総計で25文字。また、カンマ(,)を1個含み、スペースを含まない。

# 

# 問3

【打ちこみミス発見パズル】右の画面は、左のリスト1(MSX2/2+用)を一気に打ちこんだばかりのところ(LISTによるリスト表示はまだしていない)だが、打ちこみミスが6か所ある。リスト1と写真とでくいちがう文字を、リスト1上で丸で囲んですべて示せ。

### ■リスト1

- 10 COLOR, 0, 0: SCREEN6, 3
- 20 SPRITE\$(0)=STRING\$(32,255)
- 30 COLOR=(1,7,0,0):COLOR=(2,0,7,0):COLOR=(3,0,0,7)
- 40 LINE(50,82)-(113,113),1,BF
- 50 PUTSPRITE0, (25,49),1,0
- 60 PUTSPRITE1, (25,113),7,0
- 70 LINE(114,82)-(177,113),2,BF
- 80 PUTSPRITE2, (57,49),2,0
- 90 PUTSPRITE3, (57, 113), 6, 0
- 100 LINE(178,82)-(241,113),3,BF
- 110 PUTSPRITE4, (89,49),3,0
- 120 PUTSPRITE5, (89, 113), 14, Ø
- 130 GOTO130



【RUNの結果】下のリスト 2 (MSX 2/2+用)を実行したあとの画面状態  $\varepsilon(a)\sim(c)$ のなかから選べ。

### ■リスト2

- 10 COLOR 15,4,7:SCREEN 0:WIDTH 80:PRINT"
  CIRCLE IS COMING! CIRCLE IS COMING!":FOR
  W=0 TO 500:NEXT
- 20 SCREEN2: OPEN"GRP: "AS#1
- 30 WIDTH 40:DRAW"BM100,100":PRINT#1,"CIR
- CLE":CIRCLE (120,100),50
- 40 GOTO 40

# 選択肢



一概縦長の文字で「OPOLEISOOMING CIRCLE IS COMINGI」と表示して、円とそのほぼ中央に「CIRCLE」 という文字を通常の文字で表示する



CIRCLE

(**b**)

ー瞬、縦長の文字でメッセージを表示し、円を表示するまでは、(日)とまったくおなじだが、円のなかに表示される文字は、最初に表示されたメッセージとおなじような縦長の文字である



(c)

一瞬縦長の文字で「OROLEISCOMING CIRCLE IS COMINGI」と表示し てから、写真のようなエラーメッセー ジを出して停止する



問5

【ダイレクトステートメント】(a)~(g) の文(白い四角はカーソル)を実行した結果、表示される文字をそれぞれ

答えよ。ただし「Ok」は含まない。なお、それぞれリセットした直後に実行したものとする。

(a) x

PRINT HINT

(b) ( &

PRINT & B1010

(C) ILLEGAL f

SCREEN 1+1=2

(d) (t)

SCREEN E=NOTE

(e) tal

DEFUSR=342■

(f) dllegal direct

DEFFNA=RND(1)\*6+1

(g) /dra

Mマカ<sup>\*\*</sup> モオモシロイケト\*\*=100:Mファンカモットオモシロイ!=80:PRINT デ<sup>\*\*</sup> か、Mファンカナンテンカナロ



下図(問1)のとおり。

下図(問2)のとおり。 ちなみに、全文をし

るすと「FORI=ØTO25 5: VPOKEI, I: NEX T」となる。人によっては、VP OKEの直後の | に「+6 ] 4 4(16進数にすると&H180 Ø)」が入るはずだと思った人も いるかもしれないが、それはS CREEN1での話。この写真 をよく見ると横の字数は40字だ し、文字も6ドットぶんしか表 示されていないので、SCRE ENDだとわかる。この文は、 SCREEN [] のパターン名称 テーブル(VRAMアドレスは □からはじまる)に、□~255を 書きこむことで、グラフィック キャラクタを含む全文字を表示 しているのだ。

ちがっているところ は、①行30の右端か ら6文字目の「:」(「:」に打ち ミス)@行60のPUTSPRI TE1の「1」(小文字の「Ť」に 打ちミス)③行90のPUTSP RITEの「I」(数字の「I」に 打ちミス)④おなじく行90の右 端から4番目の「,」(「.」に打ち ミス)⑤行100の真ん中付近にあ る「-」(「=」に打ちミス) ⑥行 130の最後の「Ø」(アルファベッ トの「O」に打ちミス)

ところで、打ちこみミスを修 正して、このリスト 1 を実行す ると、右下のような画面になる。 このプログラムは、パレットコ ード(いわゆるカラーコード)が

■問1-



0~3しかないはずのSCRF EN6で10色を表示するものな のだが、くわしくは右の傍注参 照。ただし、SCREEN6は、 SCREENフが使える機種 (ほとんどのMSX2が使える) では実用的価値が薄い。

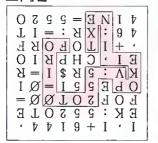
(C)。つまり、エラー になる。(C)を選んだ 人にさらに問いたい。エラーは 行30のどの部分で出たのか。次 の①~③のなかから選べ。①W IDTH文@DRAW文@PR INT#文。答えは、②。DRA W文以降を行31、32にわけたう えで実行してみるとわかる。

しかし、じつは、エラーの原 因を作っているのはWIDTH 文で、じっさい行30のWIDT H文を削除するとエラーは出ず に(3)の画面になる。妙な話だ。

じつはこのエラーのもうひと つの原因は行门にある。これと おなじ現象を、3月号のファン ダムに掲載した「BATTLE SHOOTING』の「恐怖のW」 DTHを発見」というカコミで 紹介しておいたが、記憶に残っ ていただろうか。

(a)「Ø」、次の行に 'Syntax error ⇒変数Hの内容(①)を表示した あと、INTという予約語が直 接続くためエラーになる。(b) 「5」、2文字あいて「∅」⇒2進 数8日101を10進数で表示し たあと変数〇の内容(0)を表示。 (C)[[legal function call]. ⇒関係演算式「1+1=2」の値 は-1になるため、SCREE N-1を実行しようとしてエラ

■問2



ーになる。(d)なにも表示しない (SCREEN () を実行して画 面をクリアする)。⇒関係演算式 「E=NOTE」の右辺は否定の 論理演算子が変数Eについてい る形。EがEの否定に等しいこ とはないので、この関係演算式 の値はD。したがってSCRE ENDを実行する。(e)なにも表 示しない。⇒この文はキーバッ ファクリア(先行入力をカット する)をUSR関数に定義する ಕರ್ಯ(f)'Illegal direct」⇒D EFFN~は、プログラム中で のみ使用できるステートメント で、ダイレクトモードで使用し ようとするとこのエラーが出る。 (8)「1 ∅∅」⇒プログラム中でも そうだが、REM文やDATA 文、文字列以外でのひらがな、 カタカナなどは完全に無視され る。だから、この文は、「M=1 ØØ:M!=8Ø:PRINT M」とおなじことになる。だか ら、「100」が表示されるのだ。 数値変数は、初期状態では「%」、 「!」、「#」(それぞれ、整数型、 単精度型、倍精度型)の型宣言文 字をつけないと倍精度型とみな されるため、変数Mは倍精度型 変数、M!は単精度型変数とし て別々にあつかわれるのだ。

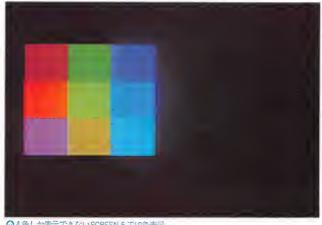
ちなみによく見られる「DE FINTA-Z」はA~Zではじ まる数値変数全体について整 数型宣言をするという意味だ。

SCREEN6 SCREEN 6 は、バレッ トコード(いわゆるカラーコード)が0 ~3しか使えないことになっている (マニュアルをよく読むとどこかに書 いてあるはずだ)。じっさい、前景色、 背景色の指定に4以上の数値を使って も、自動的に4で割ったあまりをかっ てに計算して、その数値で色を表示し ている。しかも、初期状態では、パレ ットコード 0 は透明、1 は黒、2、3 は明るさのちがう緑で、ほとんどなん の色気もない。SCREEN 2以上のプロ グラムをSCREEN 6 に変えて走らせ てみると色気のなさがよくわかる (SCREEN 7 のブログラム以外は左右 のサイズも変わる)。そこで、COLOR= ~ でバレットを変更するほかないのだ が、じつは 周辺色(画面の枠の外にあ る色) やスプライトだけは、4 つのパレ ットコードのうちから2つをシマ模様 に組み合わせて10色ぶんを表示するこ とができるのだ。

リスト1は、パレットコード1~3を 赤、緑、青に変更して中段にLINE 文のボックスフィルでパレットコード 1~3の四角をかき、上段と下段にそ れぞれの色の組み合わせ(0~3から 異なる2つを取る組み合わせて6とお リ) でスプライトを表示している。これ で9色。残りはバックの透明(0)だ。 じつは透明色もある方法でパレット変 更できるが、ここでは手抜きした。 ところで、スプライト(周辺色もおな じ)のパレットコードはふつうのコー ドではない。ここの数字は2進数2桁 を2つ組み合わせたものなのだ。 たとえば、スプライト面番号0の色は

1 だが、2 進数 4 桁にすると、& B タ タ ※1。2桁ずつ取ると、0と1。そこ で、このスプライトの色は透明(ここで は黒とおなじ)と赤のシマ模様になり、 暗い赤に見える。2進数4桁にしたと きの上位2桁がグラフィック座標の偶 数番目の色を指定し、下位2桁が奇数 番目の色を指定しているのだ。

恐怖のWIDTHを発見 3月号のファン ダムのくりかえしになるが、SCREEN 0、WIDTH41~80のテキストモード て始まるブログラムでは、WIDTH40 以下を実行すると、そのときのスクリ ーンモードがなんであってもSCREEN 0 にもどってしまうのだ。だから、リス ト2の行30のWIDTH40てSCREEN 0 になり、DRAW文でエラーになるわ けだ。

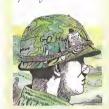


**○**4色しか表示できないSCREEN 6 でIO色表示

# ゲーム十号

### 今月のトビラ

a peaceful world



いう女の子は最近「仕事ができるようになった」と評判がいい。Mファンをたよりに、ゲームを作っています。ても、なかな。

わたしの学校は

全校で53名という超小さい学校です。

そのせいか、

MSXを持っている人はいません。

なかなかできません……。

は、顔から火がでるような失敗がたくさんありました。13歳の女の子にはフログラムを組むのはムリでしょう。

フログラムも失敗をくりかえして上達していくものです

長野県「柳原葉子・13歳)アンケートハガキ、☆日さムやフログラムの情報なんかを話したりできません。

入社したてのころは、

今月は左のイラスト(徳島県/熊尾徹)を元にして BIT®のW氏にグラフサウルス(SCREEN8)で描いていただきました。ところで、「こんなCGを描いてほしい」というアイデアがあったら十字軍まで送ってください。イラストでも文章でも受けつけています。採用された人にはCGのデータディスクと撮影したフィルムをお送りしています。来月号からいよいよBIT®のCG講座(仮称)がはじまります。テーマは「かっこよく描くメカもの」です。メカものの極意を学び取って友達に自慢しよう。

### ゲームの冷き穴

### ファイナルファンタジー

### 迷ったときでも大丈夫 全体マップで指先確認

フィールド上を歩いているときに、リターンキーかジョイステックのBボタンを押しながら、(SELECT)を押すとフィールド全体のマップが見られます。そして、うれしいことにパーティの現在地がすぐ、わかるように十字の印が点滅してくれるのです。

(長崎県/RPGマニア・14歳)



◆なかなかされいな全体マップたな かあれば迷子になんかならないそ

☆この情報はファミコン版にも あった技なのだ。マイクロキャ ビンさんは、準儀にもこんなと ころまで移植しているのだ。お つかれさまでした。

### 毎度、毎度のミュージックモードを発見した

ファイナルファンタジーのミュージックモードを発見してしまいました。やり方は、まずゲームをクリアしてエンディングを最後まで見ます。すると、「THE END」と出てきます。それから(CAPS)を押すと音楽が止まるので、カーソルキーの下を押すとミュージックモードがはじまり、カーソルキーの上下で曲が変わります。

(新潟県/小坂佳司・14歳)



### Thursday of the second

**O**ケームの感動が伝わってくるようだね ☆ミュージックが非常にナイス ですねーと評判のこのゲーム、 クリアして感動の嵐に包まれた あとに、この技でもう 1 回感動 するのだね。うーん、なんてぜ いたくなんでしょう。ちなみに 全部で21曲あるぞ。

### ■プレイボールⅡ

### 日チーム対ロチームが ロチーム同士の対戦に

対コンピュータ戦で、プレイヤーはRチームをCPUはOチームを選ぶ。するとRチームのデータがOチームになっている。 (高知県/松原仁志・15歳)



○こくふつうにRチームとOチームを



○Rチームのデータに変化はない



●Rチームの投手がムラノタになっている

### キミはスピードを選ぶかりかけウンドを選ぶか?

(P)を押しながらプレイボールIIIをたちあげると、な、なんとFM音源だったサウンドがPSG音源になってしまう/(ここからがスゴイ)さらに、送球のときなどのスピードが、PSG音源のほうが格段に速くなってるのだ。ただ残念なことに、この技はバックネットから見た画面でしかできないのだ。

(高知県/松原仁志・15歳) ☆本当にこのゲームのスピード



○スピード感パツグンになるのだな

はムチャクチャ遅いので、これ はとてもうれしい技なのだ。た しかにFM音源にくらべると、 PSG音源のサウンドはやや貧 弱だけれど、気になるほどでは ない。サウンドとスピード、キ ミならどっちを選ぶ?

### タ新イプ トル未定 44

# も変わり どうも、 なかったらなっ ……どうにもならんが、 この場をかりていわせてもらいます。 世間の話題はドラクエⅣだとかファイナル・ファングジーⅡみたいですが、 はやく出せ」ふう、 疲れた。こういう態度はよくあり エニックスとマイクロキャビン! ファミコンをやめた私にとっては無縁です。 こので本はぜひやりたくてたまりません。

### 維新の富

### ただ飯食って精神力を 回復なんて……すごい

どこの飯屋でもいいのですが、 並の食事さえできないというく らいお金がないときに、食事を



○お金がなくても食べさせてくれるうえし

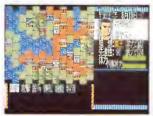
しようとすると、でくまれに「し ょうがない人だねえ、これでも お食べ」といわれて、なにか(残 飯かもしれない)を食べさせても らえます。そうすると、少しだ け精神力が回復するのです。



のこんな優しい言葉まで

(福島県/コロボックルじゃな いよ・?歳)

☆説得を繰り返して精神力が低 くなったときにお金がないと本 当につらい。そんなときはこの 技が実にありがたい。でも、可 能性は鉱山で金を発見するのと 同じくらいだったりするのだ。



○おおっ、精神力が回復しているぞ

# ANAKO のだが… 的やまでのあいすじ たかる。善戦はする







### アレスタク

### これはとても便利だ! ステージセレクト発見

あの超難解ゲーム、アレスタ 2でハマっている人も多いと思 うが、このウル技を使えば苦手 なステージを飛ばして、いきな りステージ目からはじめられる。 まずゲームディスク日、これ を入れよう。そのまま武器選択 の画面になるまで、待っている。 そして武器選択の画面になった ら、(SFLECT)を押したま

スティックの上か下を押そう。 すると「INFORMATIO N」と書いてある右横に数字がで



*INFORMATION* 

○この画面で、ステージセレクトできる 1から8まで選べるぞ

るんだ。これがステージナンバ ーで、カーソルキーの上下で1 から日まで選べるんだ。これで 好きなステージからはじめるこ とができるぞ。

(三重県/シリアス・ポーズ・16歳) ☆これでクリア間違いなし。



ドな攻撃をしかけてくる

### ■イース II

### イースIIIで不思議な隠 しメッセージを発見/

ま、カーソルキーまたはジョイ

イースIIIで隠しメッセージを 発見しました。オープニングデ ィスクを立ちあげて、ユーザー ディスク作成モードにします。 そして「SET USER D



○このメッセージが出たらリセットしよう

LSKIのメッセージが出たら、 リセットして、BASICを起 動し、つぎのプログラムを実行 します。FOR 1=&H99 24 TO &H9A8D:P RINT CHRS(PEEK (1))::NEXT

(千葉県/高木正伸・16歳)



○どこかで見たような人の名前が見えるね

### =ルーンワース

### お金に困ったときには こんな技があるのだな

ルーンワースではよろず屋で 売れるアイテムを全部売ると、 売れないアイテムも売れます。 (富山県/荒井盛男・13歳)





のしかもアイテムが2つに増えたりする



もう2度とパッケージを開ける

### ドラゴンナイト

### ほんのわずかだけど時 間短縮ができる技だよ

まあ、ノンキな人には無縁な 技なんですけど、ドラゴンナイ トでエレベータに乗るときに、 正面からエレベータに乗ると、 エレベータのグラフィックが表 示されて、乗るまでに結構時間 がかかるのです。そこで後ろむ きに乗ればこのグラフィックは



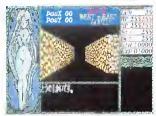
○この絵を表示する時間が省けるわけだ

表示されないので、多少時間が 省けるという不精技でした。

(滋賀県/松井利裕・17歳)

### いきなりレベルが255 からはじめられるのだ

左の技のほかにも、ウル技を 見つけたので送ります。えっと、 内容はですねぇ、(CTRL)と (SELECT)を押しながら立 ちあげるだけです。えっ、効力 ですか? それはですねえ、レ ベル255、HP255、MP255、S TR255、DEF255、GLD 10000、EXP1000でゲームをは じめることができるのです。す



○右側のステータス表示を見よ!

ごいでしょ/ でも武器などの アイテムはいっさい持ってない ので武器屋でひととおりそろえ なくちゃ。

(滋賀県/松井利裕・17歳)

### サーク

### サークにまたしても100 回技が発見されたぞ

ネムヌの町にいるユーイにお 兄さんからのメッセージを伝え てから、100回会うと10000ゴー ルドもらい「もうこないでくださ い」といわれますが、じつは何回 でもできるのです。

炎の砦にいるレイチルの父に クスリをもらってから「はやく行 け//」というのを無視して100回 くらい話しかけていると、自分 がとり残されて、レイチルの父 が帰ってしまいます。

(神奈川県/鈴木隆之・16歳)



○なんだかユーイからお金を脅しとったよ うで、気持ちがいい



は脱出できないということか?

### クリエイティブツール

### やっぱりきれいな2+ の自然画2点の紹介だ

ます、はじめにBASICを 立ちあげてからクリエイティブ ツールIIを本体に入れます。そ UT, RUN "SPICI2. BBB " ひと入力すると、2種 の自然画を交互に表示します。

この技は、ソニーのHB-F 1XVを買うとついてくるクリ エイティブツールIIが必要なの で、HB-F1XVユーザー以 外の人は、ごめんなさいね。

(愛知県/青山格・14歳) ☆ちなみにWSXでも動いたよ。



Qこの鳥ってクジャクですよね? 違う?



### この技を使えばお金を 無限に増やせるのだ!

レナムでお金を無限に増やす 方法を見つけました。まず、武 器屋に行き、いちばん値段の高 い物を買います。そして、買っ た物をすぐに売ってしまいます。 「はい」「いいえ」の選択がでます が、画面下のSTATUSを選 んで、ステータス画面にします。 それから物を売れば、売ったは ずの物がまだ手元にあるのです。 あとはこれを繰り返せばいいわ けです。

(兵庫県/福井直記・18歳)



○ステータス画面にしてから売ると・



### ピーチアップク

### ナースアカデミーを途 中から遊べる技なのだ

ピーチアップ2の「ナースアカ デミー」で、好きなところからは じめられる方法を見つけました。 やり方は、まずBASICを立 ちあげてから、ディスクを入れ ます。そして、LOAD "UM IUSHI. BAS", ROŁ 打ちこみます。すると、日個の ファイルが画面に表示されるは ずです。表示されましたか? あ とは、その表示されたファイル ネームを実行すればいい。RU N"NA?. BAS" ()(?E



は、1~9の数字を入れます)と 打ちこめば実行されます。これ で、好きなところ(といってもID か所のポイントから選ぶのだけ ど)からはじめられるようになる わけです。

(新潟県/西部労働レストラ ン・?歳)

タイト トル 未定

怒つているんだぞプレイボ 神経のにぶい人でもプレイでき、 /花岡朋和・4歳)●広告と内容が違う。 さらにはホームランと内野安打以外のヒットは一切なし、 心川 ・期待して買って、 ゲームのいいところばかりを書いて、 裏切られた。 悪いところは全然書かないじゃないか。 という大胆さ、 親しみがもてる3曲+αの音楽。 悪いなら悪いでしっ Ļ すばらしい。 かり事実を書いてほ この日 Mファンの記事に信頼が持てなくなった

### 1991

いよいよ「サーク」の出番です。 坊ちゃんも嬢ちゃんも、見てら っしゃい。念のため、Mファン の1月号と2月号も持ってくる と用意ばんたん整いますよ。

スタート

フェアレスの町

村長のメガネを見つけ、600G と王家の紋章をもらう

森

フレイの家

フレイを病院まで連れて行ったあと、木の精を倒してほしいと頼まれる

森の奥

木の精を倒し、300EXP、500

フレイの家

砦

① 老人に傷薬を渡し、マスターキーをもらう

③ 1 階の男にスープを渡し王 家の紋章を見せる

6 1階の男から水圧調整室の

6水圧調整室の男から水槽室

⑦水槽室で水竜を倒し、(レベル10)、600EXP、1000G、 サークディープル(青)を手に入れ、北出口へ

②ニルの箱を手に入れる

41階の北出口へ行く

カギをもらう

のカギをもらう

8北出口へ行く

Gを手に入れる

1000Gもらう

フレイ(女の子)を助ける

さて、例によってチャートの 見方は上が場所を表しています。 とすれば、下はその場所でしな ければならないこと、ですね。 さらにサークではボスと戦うと

きはレベルや武器ではどうして も埋められない溝がありますの で、あまり意味がないといわれ るかもしれませんが、適正レベ ルも書いておきました。



ズーンを助ける

### ノルマナの町

ズーンを倒し(レベル15)、一度外へ出る。町長と話し、E SPメダルをもらう

### 洞くつ

①海賊に酒を渡し(2回くり返す)、海賊の宝箱のカギをも らい、宝箱から1000Gと赤い 宝石を手に入れる

②ロックバイター第1、2の 門で王家の紋章を見せる

③エレメンタルを倒し、(レベル19)、800EXP、4000Gを 手に入れる

4石像には赤い宝石、ロック バイター第3の門には王家の 紋章をそれぞれ見せる

### ネムヌの町

ユーイに会う

### ゼグラードの塔

①ゴースト(ケイン)と話す

©ノームの子供を助け、ノームの両親からディスペル・マ ジックをもらう

③ケインにディスペル・マジックを使う

### ネムヌの町

ケ<mark>インからラビィーをもらう。</mark> ピクシーに会う

### ゼグラードの塔

リューンに会う。ユーイの兄 の死霊からユーイにメッセー ジを頼まれる

### ネムヌの町

ユーイに会う

### ゼグラードの塔

もう 1 度ユーイの兄の死霊と 話し、ブロードソードを手に 入れ、ネクロマンサーを倒し (レベル20)、1000EXP、50 00Gを手に入れる。

### 洞くつ

レイチルから耐火マントを手 に入れる

### 炎の砦

2階でガスマスクを手に入れ、 レイチルの父から奇跡の薬を 手に入れ3階の階段へ行く

### 洞くつ

男からドラゴンの指輪の話を

### 炎の砦

2階で指輪を手に入れ、3階で指輪を使う

### 溶岩地帯

サラマンダーを倒す(レベル 25)

### 洞くつ

リューンからグレードソード を手に入れる

### 聖域

迷宮を抜け、バドゥーを倒す (レベル25)

エンディング



### サークウル技 クイズ発表!

ウル技の答えは「隠し・メニュ 一」でした。やり方はふつうのメ ニュー画面で「ロード」の上にあ る空白にあわせてジョイスティ ックのBボタンを押しながら 「上・上・下・下・右・左・右・ 左」と押し、Bボタンは押したま ま、Aボタンを押すだけです。 この「隠し・メニュー」のうち、 SUPER LATOK, LE VEL、2ブへいどうはできま せん。当選者は、中野一平ほか 4名。マイクロキャビンの特製 テレカを送るからね。

ノルマナの町 ゴンドラの情報を聞き、町長 にゴンドラの使い方を教わる。

### 『ソコンで歴史を再現!!

歴史シミュレーションゲームの雄、光栄の『三国志』。 この『三国志』というゲームをすこし違った形で取りあ げてみた。さてさて、どうなるかお楽しみ。

三国志とは今から約1800年前、 後漢の時代から太康元年までの 120年間、中国で起こった歴史物 語のこと。それを忠実にシミュ レートしているのが光栄の三国 志。実際の歴史とゲームの三国 志を対比して、ゲームでは実際 に歴史通りになるかプレイして みたっ



◆シナリオは5つあるが、シナリオ2を選 んでスタート、もちろん0人フレイ

### ルール設定

まず、以下の年表を見るときに注 意しておくことがある。この三国 志には5つのシナリオが用意され ている。シナリオによって初期状 態が異なっており、各シナリオに よってかなり展開が変わってくる。 そこで、今回はシナリオ2「曹操の

台頭」(195年から開始)を選んでは じめてみた。もちろん、神の手な らぬ人の手はいっさい加えないよ う、0人プレイを選び、コンピュ ータの強さは1、戦略の傾向は好 戦的に設定した。こうして、40年 間にも及ぶコンピュータ同士のお ろかな争いを人間の眼と、ときど きビデオの眼が見届けた成果が下

### 実際に起こった歴史/

### パソコン版ではこうなった!

### ●官渡の戦い

夕新

\*\*\*\*

んでした。何を聞いても、何も答えてくれません。そして、最後にあなたのお母さんは?」と聞いたら……ここで、相手を指差し思いっきり、「お前だ!」と叫まいました。そして、その3年後……」と、ここで少し間をあけて、「一人の女の子が迷字になっているのをその女の人は見つけました。その女の子に名前は?誰でも驚かせてしまう方法。まず、「こわい話を教えるよ」と誘います。相手がのってきたら、「あるところに、女の人がいました」としみじみ話す。こその女の誰でも驚かせてしまう方法。まず、「こわい話を教えるよ」と誘います。相手がのってきたら、「あるところに、女の人がいました」としみじみ話す。こその女の

一お前だ!」と叫びます。

(山形県

「その女の人は一人の女の子を産んだのですが、

と聞いても、

お家は?と聞いても、 ものファン太郎・?歳)

何もいいませ

トル未定 1

> 北方の雄、袁紹(えんしょう)と乱 世の姦雄(かんゆう)、曹操(そうそ う)との合戦。序盤戦は、名将顔良 (がんりょう)の活躍で袁紹軍、有 利に戦いは展開していたが、曹操

のもとにいた劉備(りゅうび)の義 弟、関羽(かんう)によって顔良は 討たれ、顔良の弟にあたる袁紹軍 きっての猛将、文醜(ぶんしゅう) も関羽の敵ではなく討たれた。長 期戦の末、兵糧数に勝った曹操軍 が勝利した。

なんと、すでに袁紹は199年に没し ていた。河北では呂布(りょふ)と 袁紹の後を継いだ袁譚(えんたん) が争っているところを、曹操が漁 夫の利を得て勢力を延ばしていた。 また、劉備は翌201年に死亡してし まった。



### ●三顧の礼

劉備玄徳(りゅうびげんとく)が諸 葛亮孔明(しょかつりょうこうめい) を自分の家臣にと思い、孔明を3 度訪ねたところから「三顧(さんこ) の礼」と呼ばれる。



この頃になると、曹操が中央に勢 力を伸ばし、ほかを圧倒していた。 劉璋(りゅうしょう)と馬騰(ばと う)の争いが頻繁に起こっていた。 ところで、問題の諸葛亮はどこに いるのだろうか? 劉備はもうい



胃操が攻めこんだ。

### ●赤壁の戦い

劉備、孫権(そんけん)の連合軍 と、強大な力を誇る曹操軍との戦 い。劉備軍の孔明と孫権軍の魯粛 (ろしゅく)の功で、同盟を結んだ 両大国。かたや天帝を擁し、権力

を振るう曹操。劉備+孫権対曹操 という図式が成り立った戦い。劉 備の軍師となった孔明、また孫権 軍の老将黄蓋(こうがい)、知将周 瑜(しゅうゆ)などの活躍により、 曹操を赤壁に破り、劉備、孫権の 力は曹操と肩を並べた。

鈴者 翻 翻 - 50 40 : E 1. 2825 EUDIST

相変わらず益州(えきしゅう)の劉 璋と涼州(りょうしゅう)馬騰の争 いが続いていた。史実では赤壁に て劉備、孫権が曹操と戦ったが、 劉備はもういないし、曹操と孫権 の戦いも起こらなかった。しかし、 孫権が力をつけてきた。

### ●夷陵の戦い

孫権、曹操のはさみ討ちによって 荆州(けいしゅう)を守っていた劉 備の義弟、関羽が討たれた。関羽 が討たれたという知らせを聞き、 劉備は孔明の進言を聞かずに報復 戦にでる。しかし、すでに曹操は 没し、曹丕(そうひ)が後を継いで いた。関羽の子関興(かんこう)、 張飛(ちょうひ)の子張苞(ちょうほ う)らの活躍により有利だった劉備 軍だが、呉(ご)の陸遜(りくそん) の策略にはまり、敗北する。

だいぶ状況が変わった。あれだけ 中央に勢力を誇っていた曹操はす でにいない。放浪中の曹丕が1人 で旗あげをしているだけだ。舞台 では孫権、劉璋、馬超(ばちょう) の新三国志が展開していた。歴史 は確実に変わっている。



### ●五丈原の戦い

蜀(しょく)と魏(ぎ)の命運をかけ ての戦い。この時代、蜀にはもう ほとんど有能な武将はおらず、ま た劉備の後を継いだ劉禅(りゅうぜ ん)も無能。これらの悩みの種をか かえた孔明は、一刻の猶予もなら ずと即時、魏との対決に望む。し かし、蜀に武将がいなく、孔明は 病におかされているという事実を 見抜いた司馬懿仲達(しばいちゅ うたつ)は持久戦に持ちこみ、つい に勝利を得たのである。

4

曹丕が没し曹叡(そうえい)が後を 継ぐ。孔明、仲達の2人共いなく なっている。劉備一族もとっくに 姿を消している。しかし孫権はい まだ健在で、中央に勢力を誇って いた。史実では曹操が握っていた 覇権は、孫権の手にゆだねられた。

## 以合の発生はカラー管のゲーム十字軍

# ドラゴンナイト

さてさて、今月の桃色図鑑は 『ドラゴンナイト』。女神にかけ られた石化の封印を解くために、 悪のドラゴンナイト一族をぶち のめして、搭のなかにいる女の 子を助け出すという、まさに絵 ここだけの話なんですけど、この桃色図鑑は完璧では ないのです。5階にもうひとり女の子がいるのです。 彼女には来月登場してもらいますので、ごめんなさい。

に描いたような桃色RPGだ。 出てくる女の子も、なかなかか わいいので、さっそく桃色図鑑

♥女神の塔

♥女神の塔

♥女神の塔

にしてみました。来月号では、 マップで攻略もするから、期待 してね/

### ♥ストロベリーフィールズの人々









…いやっていわれても困るんですが」父「やなもんはや! 絶対かわらして」ガチャ!

、母「えつ、

まさか……(おろおろしている)」相手「うそ」ガチャノ

相手「シ、○○さんのお宅ですか、△△ですけど、××くんおいれますか?」父「はい、おりますけど」相手「かわっていただけますか」父「やだ

(岡山県/ロードス島を早く出せ・13歳)

相手「××警察署ですが、息子さんはおられますか」母「は、

はい。

」相手「じつは、

### ♥女神の塔 2階









### ♥女神の塔 4階











# 女神





# 来月はマップで攻略だ

4月号のお題は 「ロードス島戦記」。 みんなが首を長く して待っている様 子を切々と歌うT

YUBIOの姿が涙を誘います。 もうすぐ発売日、よかったね。

ス島



紀国屋もロードス島は好きだ けどちょっと様子が違う。「R9年 5月号の発売予定表に載ったと きは、買うつもりだったけど、 ゲームを買いすぎてお金がなく なってしまった」彼はお金があっ たら買おうという慎重派。

たりんの和歌からはこんな思 いが読める。「ずーっと待ってい たけれど、メガドライブの宣伝が メガドライブを買えというので メガドライブを買った。メガド ライブのゲームをやっちゃった ら、MSXのゲームなんか……」 ことわっておきますが、私は和 歌の解釈をしただけです。本当 だってば。

### ●投稿をまつ!

歌を詠む会ではイラストの文 字ではじまる和歌(五七五七 七)を募集中です。歌を詠まれ るたびに5点ずつ加算されて いき、20点でテレカ、50点で ゲームソフトと交換します。 また、3月号以前に採用され た人の点数もそのまま加算さ れていますのでご心配なく。



### ●さーて次回は…

「こ」です。光栄の「こ」です。 信長の野望、三国志、水滸伝、 維新の嵐などなど怒涛(どと う)のごとく歴史シミュレーシ ョンゲームを発売している KOEIの「こ」です。どんな歌が くるか楽しみです。

「発売してほしいゲーム」のイ ラスト第3弾はめでたく発売日 の決まった「ロードス島戦記」。 つい先日、新婚旅行へ行ってほ っかほっかの湯気が立っている 河内さんのおくれちゃってごめ んなさいのコメントだ。「たいへ んお待たせいたしました。ロー ドス島戦記MSX版は3月16日 発売です。いろいろありました が、3月16日をお忘れなく(河内 氏談)」









期待大



化おめでとう



○この不気味なイラストは本当

of Lodges Clar II ロード人島ライース ハニンザハードックトこん 250 J-大馬I 

◇「ほくたちロートス3人組」幸田大輔

①トビラアイデア→トビラCGのア イデア募集中(イラストつきだとな お結構)。ただし、『リリア』とか『フ ィーナ』とかゲーム関係はすべて無 効です。②ゲームのぞき穴→ウル 技のコーナー。発売されたばかり のゲームなら採用される確率が高 い。3通り抜けできます→考えて も終わらないゲームをチャートで 攻略。④歌を詠む会→イラストの 端に書いてある文字ではじまる和 歌を募集中。5月号は「こ」ではじ まる和歌。⑤イラストのコーナー →イラストテーマは「発売してほし いゲーム」。他機種で発売されてい てMSXにはないゲームのイラスト を描いて、ソフトハウスに発売し てもらおうという企画。⑥新コー ナータイトル未定→そのほかなん

でもありのコーナー。Mファンに 対する文句でもいいし、最近、身 のまわりにおこったおもしろいこ とでもいい。優秀者にはゲーム、 もう一歩の人にはMファン特製テ レカをプレゼント。あて先は、〒 105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」 それぞれのコーナーまで。



どすこい金太とビュルルン風のシュール対戦

# 金太と風

MSX MSX 2/2+ RAM8K

BY Romi





○やっている当人にしかわからない神経戦

いちおう、すもうゲームの一 種だが、登場するおすもうさん は1人しかいない。こういうの を英語で「ヒトリズモウ」という のだろうか。どこが英語じゃ。

おすもうさんの名前は「金太」。 カネ・フトシさんではなくて、 たぶんキンタと読む。むかし、

□ リストは60ページ ■





PLAYER 1 WON











クンタキンテというアメリカ黒 人のルーツの人がいたけどほと んど関係ない。

この金太の別名はプレイヤー 1。「1」がいるからには「2」も いるはずだがとあたりを見まわ すとだれもいない。さては、王俵 が相手か。とかなんとかわざと ボケているうちに残り行数が少 なくなってきたので打ちあける と、「風」がプレイヤー2なので

金太・プレイヤー1は、風・ プレイヤー2が土俵の外に吹き とばそうとするのに逆らって一 定時間ふみとどまっていれば勝 ち。逆に風・プレイヤー2はど すこいしつづける金太・プレイ ヤー1を土俵の外に一定時間内 に押し出せば勝ち。

力士と風のすもうは力士の自 滅などもあって微妙な駆け引き の連続。相手の出方を読みなが ら戦うシュールな神経戦なのだ。

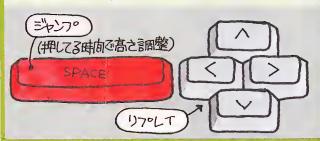


各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面=40字×24行と して計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

トヘトヘ上へ果てしなく高い塔を昇っていく

# 8192階建ての塔

MSX MSX 2/2+RAM8K BY NAGI-P SOFT



2005年、ある探検家が アフリカの奥地に雲の上 にまでのびているとてつ もなく高い塔を発見した。 現地に伝わる伝説による とその塔は8192階まであ るという。キミはその塔 を制覇するため、アフリ 力に向かった……。

だが、実物の塔(右のマ ップ参照)を見ておそれ させて、この果てしない塔を昇っていこう

をなし、左右に往復することと ジャンプすることしかできない 分身を塔のなかに送りこんだ。 かってに往復運動を続ける分身 の位置を見はからって、プレイ ヤーはスペースキーでジャンプ の命令を出すわけだ。スペース キーを押していると、しりあが りに高くなる音がほぼ0.5秒ご とに連続して出て、スペースキ ーをはなしたとたんにジャンプ をはじめる。その直前に出てい た音が高ければ高いほどジャン プは高くなる。

床(2つで)階ぶん)をふみは



●塔の「階付近。かってに往復運動する分身をジャンプ

ずして奈落の底に落ちるとゲー ムオーバー。また、高いところ から下の床に飛びおりたときに 運が悪ければ床をふみはずして やはり奈落の底へ。

編集部では30階くらいでたい ていゲームオーバーになってし まっていたが、作者でさえ80階 までしか行ったことがないとい う。もしほんとうに8192階まで 昇った人がいたとしたら、なぜ この塔が8192階建てなのかの秘 密を知ることができるだろう。 まあ、だいたい予想はついてい るだろうけど。

### 壁ぎわのマジックジャンプ



スタート

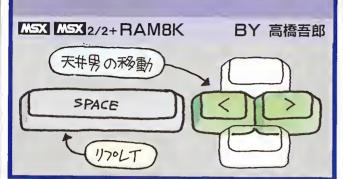
### リストは61ペーシ

♥とちゅうを省略して掲載してみてもこれ

### まだまだ続く



# 恐怖天井男



そういえばそんな悪夢を見たことがあるような気がする。

どういうわけか、夢のなかでは自分の住んでいる国がチャウシェスク時代のルーマニアのような強圧的な国で、たとえばスポーツコメンテイターの江川氏が独裁者になっているというような設定になっていて、つい「江

川さんの耳はゾウの耳」とか口 走ったばかりに秘密警察に逮捕 され、「エガワ大統領ノ耳ハフツ ウノ耳ダトイエ」「自分の感性に うそはつけません」とかなんと かそれなりのやりとりがあった あと、このゲームのような恐怖 の部屋に入れられる。

そこは、吊り天井になってい







○天井のあなの下にもぐりこめば今回かき りは生きのびることができる

て、一定間隔で天井が勢いよく 落ちてくる。そのままだと押し つぶされて死んでしまうので生 きのびるために、数か所のあな に逃げこむ。幸運にもここで生 きのびても、天井はまたあがり、 ふたたびあなの数と位置を変え て落ちてくる……以下、永遠に くりかえす。

このゲームは、そんな悪夢の

このゲームのタイトルを見る

と2人対戦用かと思われそうだ

が、じっさいには対コンピュー

夕専用の1人遊びのバレーボー

ルゲームだ。ありがちな設定の

ゲームだが、レシーブの仕方に

よって変化するボールの動きが

プログラムを実行すると、ま

ず「LEVEL(3-7)で」とき

いてくるので、てきとうな数値

を入力してリターンキー。数が

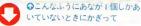
大きいほどコンピュータ側の選

向かって左側がプレイヤー側、

手がスピーディーになる。

なんだか楽しい。







○足がすくんで動けなかったりすることが 多い。あえなくペシャンコの人間ジャム

ハイライトシーンだけを取り出したようなものだ。

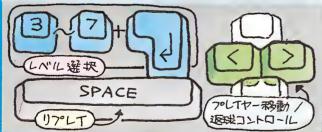
天井が落ちてくるときには親切に効果音がちょっと変わるのでタイミングははかりやすいが、たまに足がすくんで動けない瞬間もあったりしてこわい。それにたまに1個しかあながあいていないこともあったりして、これもなかなかこわい。

### 1画面

### 1人で楽しむ対コンピュータ用バレーボール

# 2人バレー

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY 下村かつひこ



●ボールを打ち返すときに前に出ながら打つ と低く勢いのいいボールになる ◆
かが15点取るとそこでゲームエンド

### リストは63ページ

ブ権はつねにコンピュータ側に あり、コートの右のほうからシ ュッと鋭いサーブが入ってくる。 これをレシーブするのだが、1 発で打ち返してもいいし、自分 のコート側で何度打ちあげても かまわない。また、打ち返した ときにプレイヤーの状態によっ て返球を変化させられる。前に 出ながら打つと思いきり前方に 飛び、その逆だとうしろに、止 まって打つとほぼ真上に打ち返 される。このへんのテクニック だけを活用してぜひコンピュー 夕のレベルフに勝ってほしい (なにもあげないけど)。

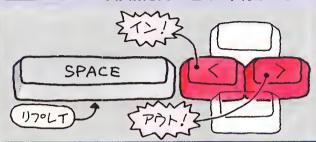




瞬でインかアウトかを判定する線審の気分

# インズ

MSX MSX 2/2+RAM8K BY 下村かつひこ



バレーボールでもテニスでも 野球でも、ボールが地面に落ち たときに、それが線の内側か外 側かを正確に見て判定してくれ る人. つまり線審(ラインズマ ン)がいなければゲームになら ない。はたから見ていると楽な ようだが、へたにまちがえると 熱狂した観衆に袋だたきにあっ たりしかねないので日頃から目 と判断力を養っておかなくちゃ いけない。

で、このゲームはそんな線審 たちのためのトレーニングゲー ムだ。左から飛んでくるボール がラインの内側(イン)か、外側



リストは64ページ

○正解していくと速度があがってくる

(アウト)かをテキパキと判定し ていく。

画面の左側からボールが飛ん できてライン付近でバウンドし て右側に消えていく。ボールが 着地する寸前から消えていくま でのあいだにすばやく判定しな くてはいけない。判定するより もまえに画面からボールが出て いってしまったり、まちがえた りするとゲームオーバー。

ジャッジは、インだと思った ときカーソルキーの左、アウト だと思ったときは右を押す。つ まり、ボールがラインの左右ど ちら側に落ちたかをカーソルキ ーで示すような感覚だ。



○着地! オンラインでインか



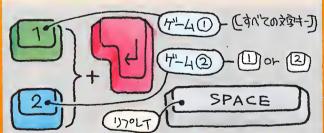
○旗を下げてインのサイン。あったり一

面面

2種類の変則文字あてクイズが入ったお得用

# クルクル

M5X M5X 2/2+ RAM 16K BY BATON



RUNすると「?」と表示され る。実行されたことをプログラ ムが疑問に思っているのではな くて、ゲーム1にするか、ゲー ム2にするかをきいているのだ。 ゲーム1にしたいときは1、2 にしたいときは2を入力してリ ターンキー。 D を入力するとア ンパンマンでも正解できないゲ

ーム 1 がはじまり(制限時間が Dになる)、3以上の数値を入力 すると数値に応じて制限時間が 大きくなったゲーム 1 がはじま るが、せいぜい10とか20にして おこう(あまり大きくするとオ ーバーフローになることがある ので)。このへんちょっといいか げんぽいけどね。

### ゲーム1



○かなキー、GRPHキー、SHIFTキーなども 正確に押さなくてはいけない

### ■ゲーム1の遊び方

中央付近に 1 文字が表示され、 その文字のパターンがクルクル と横スクロールする。この文字 を制限時間内にキーボードから 打ちこめば残りタイムがスコア に加算されて、次の問題に移る。 出題される文字には、かなや記 号がしょっちゅう出てくるし、 正解していくたびに制限時間が どんどん短くなっていくし、お 手つきのたびに時間が2、3秒 短くなってしまうので、5、6 問正解できればけっこういいほ うだろう。

### ゲーム2

□ リストは65ページ



○じっくり見すぎるとかえってわからなく

### ■ゲーム2の遊び方

あるでたらめな文字パターン が出題され、それとおなじパタ ーンとよく似たパターンが1つ ずつ、ゲーム ] と同様の横スク ロールで表示される。2つに1 つ、どちらが本物かをあてるゲ 一厶だ。じっくり見るよりカン がものをいうゲームだ。こちら はミスすると即ゲームオーバー。

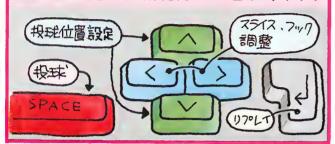
ゲーム 1 を遊んでいてゲーム 2をやりたくなった場合は、□ TRL+STOPでプログラム を止めてまたRUN。その逆も おなじ。

それなりのボウリング感覚が手軽に楽しめる

# **BALLING**

MSX MSX 2/2+ RAM 16K

BY 平平平平





○ボールの位置と曲がり方向を決めて投球



○ピピピンと的球が消え3つ残った

### 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 | X 5 2 | X 8 1 4 3 | X 8 | 5 2 5 4 7 2 1 17 24 43 52 59 79 94 101 118 127

BEST SCORE 127

●ストライクやスペアのマークを使った本格的スコア。G(ガーター)やー(ミス)はないけど

タイトルはBOWLINGじゃなくてBALLING。本物のボウリングとはちょっとちがってピンのかわりにボールを使うボーリングなのだ。

でも、遊んでみた感じは本物のボウリングに近い。

手球(投げるボール)の位置を 決め、青い調整球でどちらに曲 がっていくかを設定してスペー スキー。で、手球が動き出す。

調整球は曲がっていく方向を 決めるだけでボールがその方向 に投げられるという意味ではな いので注意。それにもともと乱 数で右か左にそれるようにでき ているので、かならずしも思い どおりにいくとはかぎらない。 でも、そのへんがじっさいにボ ウリングをやっているときの感 じによく似ているのだ。

リストは66ペーシ

手球が的球(ボウリングのピンに相当)にあたると的球が連鎖反応して消えていき、スコアが計算される。かすっただけだと音はしてもボールが動かないことがある。

ベストスコアを超えると緑色 のボールが現れて3文字の名前 が登録できる(3文字入力する と自動的に登録)。

ストライクやスペアのコツや、 スプリットをとったりするコツ もボウリングと似ている。

### プロストは71ページ

4画面 ジャンケンポンで決着をつける 1 本道レース

# JANKEN BATTLE





○左がプレイヤー 1、右がプレイヤー 2

よくよく自分の小さなころの ことを思い出してみると、ただ のジャンケンがドキドキするほ ど楽しいゲームだったときがた しかにあったような気がする。 しかしさすがに毛がはえるころ には、ただのジャンケンでは満 足できなくなっていた。

で、このゲームは、ジャンケ

●両者いっせいにスタート。センターライン突破目指して走っております





ンに毛がはえて、ふつうのゲームのような顔をしている。2人対戦専用なのだが、1人で2人ぶんを操作してやってみるとさすがにつまらない。

1本道をおたがいに反対の方 向から車に乗って走り、出会っ たところでジャンケンポン。勝 ったほうはその地点に残り、負 けたほうはスタート地点にもど る。そしてまたすぐ相手の陣地



を目指して移動する。これをくりかえし、先に相手の陣地にたどりついたほうが最終勝利をおさめる。ちなみに勝利者への祝福がちょっと不気味。

メロディの録音や音色のエディットもできる

# キーボードシステムV2



メニュー接根 スニュー選択 Retra SELECT

1989年5月号で「採用まであ

と一歩」として画面だけ紹介し

た 1 画面タイプの『MSX・キー

ボードシステム」を8画面に増

幅させた改良版。タイトルの最

後にVPとついているのはその

ためで、V1に相当するものは

このプログラムを走らせると

MSXがちょっとした電子楽器

のように遊べてけっこう楽しい。

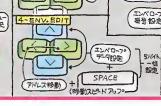
それにしても、1つの作品を1

年近くかけて改良、バージョン

アップしてきた作者のKAND

口くんには感動。いや、シャレ

掲載していない。念のため。



のつもりじゃなくてね。

さて、とりあえすこのプログラムを走らせるとMSXのキーボードなどが表示される。細かな部分の文字をかくのに数秒ずつかかるので、あわてす騒がず、画面右下に「BY KANDO」とかかれるまでじっと待つ。

\*・メニューの 1,2,6 は 音に対応するキーを押

※ メニューの 7.8 (LOAD, SAVE ) は、メニュー 決定 後、自動的に 処理

して消費

### ■モードを選ぶ

中央に1~8までの数字がついたメニューが赤い字で表示されている。基本的には次の2つの操作でメニューとじっさいのモードとを行き来する。

・各モードに入るとき……カー

ソルキーで赤い三角形を動かし、 モードを指定してスペースキー を押す

・メニューにもどるとき……S ELECTキーを押す

ただし、フ、8のモード(LOADとSAVE)は、モードを選択決定したあとは自動的に進んで自動的にメニューにもどってくる。

では、以下、各モードの機能と使い方の説明をしていこう。

### 1-PLAY

ごくあたりまえにMSXのキーボードを楽器の鍵盤に見たて て演奏できるモード。

キーボードの上2段と下2段のキー列がそれぞれ1列の鍵盤として機能する。見た目どおり、2段のうち上の列が黒鍵、下の列が白鍵になる。音が割りあてられていないところは白くなっている。音の高さは、初期状態でこのキー(XとVのあいだのキーで下の写真では音を出しているため黄色くぬりつぶされている)が「03C」に相当。

基本的にこのモードは同時に 3音出せるのだが、MSXの特性上、3つ以上のキーを同時に 押すと押していないはずのキー が押されたことになってしまう場合がある。たとえば、プログラムを打ちこんでいるときなどでも、1と0とスペースキーも同時に押すとHOMEキーも押されたことになってカーソルが上に飛んでしまう。そのために、このキーボードシステムでもつるのキーを押しても、1音だけぜんとがあるのだ。だから、3音の組み合わせのいくつかはこのモードでは出せないことになる。

すると3重和音ばかりの曲は 演奏できないのかというとそう でもない。次のメニューの2で ちょっとくふうすればいい。

### 2-PLAY(BGM)

あらかじめこのシステムで録音しておいたBGMと、キーを押しておこなう演奏(メニューの)番と同様)との共演モード。

BGMとは、メニューの6番でメモリに録音しておいたメロディ(同時には1音のみ)のことで、メロディを再生しながらそれにあわせて演奏を楽しめる。

キーを押して出す音は2音に限定して、もう1音がBGMで鳴るようにしておけば、どの3

### フォアグラウンドエンベロープ

メニューの1番、2番でキーを 押したときに出る音のエンベロ ーブ番号をここで指定する。初 期状態では4。

### バックグラウンドエンベロープ・

メニューの6番で録音用に演奏したり、2番で録音したものを 再生したりするときに出る音の エンベロープ番号。初期値4。

### コマンド選択画面

8つのモードから1つを選ぶ。 カーソルキーで三角形を動かし て選択し、スペースキーを押す とそれぞれのモードに入る。各 モードからメニュー選択にもど るときはSELECTキー。

### キーボード

下段の右端から上段の左端に音がつながっている。音が割りあてられてないキーは白く、音が現在出ているキーは黄色くなる。



### エンベロープ エディット画面

エンベローブパターンを設定するときに 波形を表示する画面。一度にエンベロープ パターン全体の日分 の日を表示する。縦 の棒グラフは15分割 されていて1つが「Vl」に対応。

### エディット番号

エンベロープエディットされるエンベロープ番号。0~3のなかから選択。初期状態では0がセットされている。

### エンベロープ データアドレス

エディット時に矢印型カーソルが指しているデータのあるアドレス(相対番地)。16進表記で&H&& ~&HFF。 音の組み合わせでもまったく問題なく演奏できることになる。

### 3-POS.SET

キーと音との対応を半音単位 ですらすモード。

このモードに入ると右上の写真のようにオクターブごとの「O」にあたるキーの右下に書い数字が表示される。これはそのキーのオクターブの位置を表している。そこで、左右のカーソルキーを押すと、この数字が半音単位でキーの上を移動していく。つまり、押すキーを変えずに移調できるわけだ。

自分の設定したいところまですらしたらSELEOTキーでメニューにもどって、1番や2番の演奏モードで音を出すと設定した高さで音が鳴る。

### 4-ENV.EDIT

エンベロープの波形をエディットしてオリジナルな音を作る モード。

このシステムでは5種類の音から最大2種類(メニューの2番の場合。1番のときは1種類)選んで出せるようになっていて、その5種類をエンベロープ番号0~4として区別している。このうち0~3がエディットのできないただの「V15」の音。ただし、初期状態では、0~1には無音。2~3にはV15とおなじ音が設定されている。

このモードでは、画面右上の「ED」に表示されている番号の エンベロープをエディットでき る。カーソルキーの左右でデー タのアドレス(0~&HFF)を 選び、上下で音量の棒グラフを 増減していく。カーソルキーを 操作するときにスペースキーを 同時に押しておくと、左右はス ピードが速くなり、上下は5バ イトぶんを一度に増減できる。

全体でエンベロープの波形となる音量のグラフは、1単位が Vコマンドの1になっていて全 体は3段階に色分けされている。

なんだかむすかしそうだが、ようするに見た目で波形をかいていけばいいのだ。ただし、エディット画面に一度に表示されているのは&H6Øぶんだけで、残りは矢印型のカーソルを端にもってくるとスクロールして出てくるようになっている。

エディットされた音はこうしてかいた波形のエンベロープがかかるようになり、&HFFまでの変化をすませるとまたはじめにもどる。したがって、あるアドレス以降に波形をかいていなければそのあいだ音が切れることになる。

エディットしたエンベロープの音を聴きたいときは、一度このモードを抜けてFGのエンベロープ番号をエディットしたものにセットしなおして(次の項目参照)演奏してみればいい。

### 5-ENV.SET

FG、BG、EDのエンベロープ番号をセットする。

FGは、キーを押したときに 出る音、BGはBGMの音、E Dはエンベロープエディットす るときのエンベロープ番号だ。 カーソルキーの上下で三角形を 動かしてFG、BG、EDを選

### ポジションセット「3-POS. SET」



### 択し、左右で番号を増減する。 6-RECORDING

BGMを録音する。

このモードに入っているあいだはずっと録音されているので、すみやかに演奏をはじめ(ただし1音のみ)、おわったらすみやかにSELECTキーを押してこのモードから抜けること。演奏中メモリがたりなくなったら自動的にメニューにもどる。

### 7-LOAD 8-SAVE

エディットしたエンペロープ データをロード、セーブする。 つねに 0~3番をまとめであつ かう。Disk-BASICのときは ディスク、そうでないときはカ セットテープに対応。

このモードを選ぶと自動的に ファイル名「EV」でロード、セ ーブをするようになっているの で、ディスクの場合、ちゃんと セットしていないと、エラーが 出ることになる。とくに、エディットしたばかりのデータをセーブしようとしたときにディスク関係のエラーが出たときは、書きこめる状態のディスクをセットして、

### GOSUB22Ø

を実行すれば、エンベロープの データをちゃんとセーブしてく れる。セーブが終わったらあら ためてRUNをしよう。

また、プログラム中でファイル名が 1 つに限定されているので、 0 ~3番でエディットしてセーブしたあと、また新しいデータをセーブすると、まえのデータがなくなってしまうので、ディスクを変えたり、プログラムの行210、220のファイル名を書き換えたりなどのくふうが必要になる。

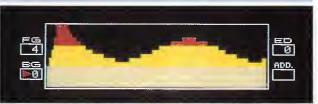
オリジナルエンベロープはあまり期待するとがっかりするが、雰囲気は味わえるだろう。

### エンベロープエディット「4-ENV. EDIT」



●EDに表示されている番号のエンペローブをエディット。下の矢印型カーソルの位置はアドレスとしてADDに表示されている。矢印型カーソルはカーソルキー左右で動かし、上下を押すとカーソルのある位置の棒グラフがⅠ単位ずつ増減する

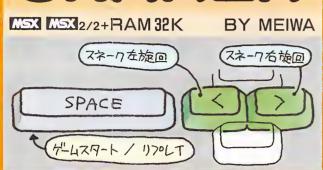
### エンベロープセット「5-ENV.SET」

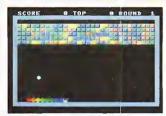


**②**F G、B G、E Dにエンベロープ番号をセットする。カーソルキーの上下で三角形カーソルを動かしてセットする場所を選択し、左右で番号を増減する。たとえば、写真はエディットしたばかりのエンベロープ番号0をB Gにセットしたところ

超絶むずかしいブロックくずし+ヘビゲーム

# SNAKER





○スネークの動きが美しい

ボールを打ち返してブロック にあて、くずしていくという点 はようするにブロックくずしだ が、ボールを打ち返すパッドの かわりにスネークを操作する。

スネークの操作も、むかしな がらのヘビゲームでよくあるよ うに、カーソルキーの左右がス ネークの進行方向に対する左右 のコントロールになっている。

左右のカーソルキーを押すた びに、スネークが45度ずつ左右 に旋回していく仕組みだ。

### ■色で区別されたパワーと点

スネークの胴体は、8つの色 でぬりわけられている。しっぽ が赤で、とちゅう黄色になり、

### ブロック



○ブロックとスネークの胴体の色はパワ -を表している。右端の赤が最強で8、 左端の青が最弱で!

最終的に青になる。虹とおなじ 順番だ。この色はただの飾りで はなく、それぞれの場所で打ち 返したボールに色に応じたパワ ーを与えているのだ。パワーは 青がいちばん低く〕単位、赤が 最高で日単位ある。打ち返され たボールは次にヘビか下の壁に あたるまで、そのパワーを維持 しつづける。

対するブロックのほうも8色 あって、点数もそれに応じて1 ~8点にわかれている。このブ ロックの色以上のパワーを持っ たボールだけが、そのブロック

### 行けたらえらいうウンド2~5

### ラウンド2



まあ、このくらいならなんとかなるかも

### ラウンド3



〇パワー2のブロックのかたまりが増える。 ○ラウンド2をちょっとむずかしくしたて いど。もしかしたらクリアできるかも

### ラウンド4



のこのゲームに慣れてくるとこの黄色いブ

### ラウンド5



○悪魔の黒いブロックが目立つ最終面 ロックのかたまりを見ただけでゾッとするの面を正当な手段で見たものはまだいない

を消すことができるのだ。あた ったボールのパワーのほうが低 いときは、そのパワーのぶんだ けブロックの色を変える。

で、ついボールをそらしてし まうが、それだけではこのゲー ムはゲームオーバーにならない。 ボールが下の壁にあたると、ボ ールのパワーを1にもどし、そ のときのスネークのしっぽの位 置に岩(障害物)を出す。

この岩はあたってきたボール をかならず下のほうへ飛ばす、 いやな性格の障害物だ。

また、ラウンド4、5ではふ つうには壊せない黒いブロック が登場し、これにボールがあた ると次にスネークか下の壁にあ たるまで見えなくなってしまう。

スネークが壁、ブロック、自 分自身にあたるとゲームオーバ 一になる。しかし、編集部でち よっと改造して、好きな数だけ 生き返れるようにしておいた。 行60の「CF=Ø,を「CF=5」 などに変えておくと、その数だ け生き返ることができるように なる。この場合は残り数を画面 下に表示する。

そうそう、スコアがちょうど 50の倍数になったとき、スネー クの各胴体からミサイルが出て、 ブロックをくすしてくれる。こ のときに破壊したブロックは点 数にならないが、なかなかあり がたいおまけだ。それに黒いブ ロックも破壊してくれるからさ らにありがたい。

### 最初はここを 変更して遊ぼう



◆スコアが100点びったりになって各色 の胴体からミサイルが出るの図

### 60 CF=5**m**4=USR1(0):PRINTE\$"\$ "STRING\$(32, 224)SPC(32);



○中央突破に成功。ここにボールをほう りこめばちょっとのあいだ楽ができる



○岩がたくさん出てきてニッチモサッチ モ。あと3個なのにおしくもジ・エンド



62

金母取,

杉並局承認

差出有効期間 平成3年10月 314

8日ま

切手は いりません

Ť, #6 寅 悪

(受取人)

東京都杉並局私書箱44号

- 醋記法 日本進学指導セン

無料案内書請求係

880 〒166 東京都杉並区成田東4-36-15)

卅 電話 フリガナ フリガナ 11 出 M

年 光

フリガナ

通信指導システム

WOWS SEEDS ENG 887යෙකුලෙකුපදංශලයකුප

これがウワサの文=パー暗記法の正体だ人信じられないほど簡単に覚えられる。信じられないほど簡単に覚えられる。信じられないほど短時間に人信じられないほど膨大な量を

5単語500個をたった1日で暗記/5史の年表なら10分で30項目/ 1字や理数の公式なら通学途中/7から志望校に一発会を/

### 受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生!



★世界史年表(約300項目 ★英単語200個を1日で ★定期試験なら一夜づけで十分! ×漢字や理数の公式などは通学途中 温泉の御暗記テクト 「高校受験コース」と「大学受験コ 遂に

### お急ぎの方はお電 03-31 受付:朝・9時30分~ で! 8-8時(年中無休)

合格術の進入)

現在の受験は暗記で合否が決まります!!

私の暗記テクニックすべてを おしえましょう。



萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49 年東大理Ⅲ(医学部)に進学。 在学中にあらゆる課目、 どトップラン Eh 卒業時に銀時計を授与さ れる。(銀時計は最優秀卒業生のみ に与えられるもの。)

じ込みハガキを送るだけでOK!

日本進学指導センター

〒166東京都杉並区成田東4-36-15 **☎03(318)6111** 

れだけはゼッタイ教えたくな、ナゼ?ってみんなが言うけど、 チャ クもさっそく入学。一か月である少年雑誌の広告を見て、 驚くほど好結果を得られました。 ニックを身につけ、 定期試験に レンジしたところ、 ゼッタイ教えたくないよ !大満足 中間テストに一か月でテク 自分でも



原 有

三愛高校 (豊沼中卒 知

きらめかけていた早稲田大学に入か月もすると、55そこそこの偏差か月もすると、55そこそこの偏差が見しました。暗記法講座を始めて一ちでした。暗記法講座を始めて一 学できて 突破! ます



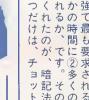
中大経済学部 山田 和 統

先輩からの熱き体験メッセージ!

(海城高卒 範

### れを最初に、やるべきれた最初に、やるべきも疑問だったの。そても疑問だったの。そでは対して、このスーパーのでは対しないで、学校では試験 やっぱり頼りになる 学校では試験のテクニッり頼りになる暗記法! 、やるべきだったわ!めました。やっはりこったの。そういうふうったの。それがとっせるのか、それがとっせるのか。 テストば

牧野 名古屋北高校 早江子 (名塚中卒



でです。 では、か、暗記法でした。これのが、です。その方法を教えられるか、です。その方法を教えられるか、です。その方法を教えられるか、です。その方法を教えられるが、暗記法でした。こを験なウレシイ事はありません。受験なウレシイ事はありません。受験なりません。でいた。こん カ、暗記法でした。 にすごい 威 カノ



山岡 慶応大学経済学部 (戸山高校卒 信 郎



	プログラムリストと解説・もくじ
PROGRAM	金太と風60
PROGRAM	8192階建ての塔・・・・・61
PROGRAM	恐怖天井男62
PROGRAM	2人バレー
PROGRAM	LINES MAN64
PROGRAM	クルクル・・・・・・・・・65
PROGRAM	BALLING 66
PROGRAM	キーボードシステムV2 ······68
PROGRAM	JANKEN BATTLE71
PROGRAM	SNAKER73
WONDER	EDファンダム・・・・・・55
FORUM	ファンダムパーラー
FORUM	AVフォーラム・・・・・・・76

### ファンダム募集要項

- ●リーダーズプログラム部門(RP部門) SCREENO:WIDTH 4 0 としてリストを表 示したときの画面数(1画面あたり40 字×24行。ただし、空行や0kは含めな い)により3タイプにわける。
- ① | 画面タイプ
- | 画面以内のプログラム
- (2)N画面タイプ
- |画面を超えて5画面までのプログラム
- ③10画面タイプ
- 5画面を超えて | 0画面までのプログラ
- ●フリープログラム部門(FP部門) 内容、形式、長さなどの制限なし。
- ■投稿上のルール
- ①盗作、二重投稿厳禁
- ②テープかディスクで投稿する ③詳しい解説の手紙をつける
  - (1)住所・氏名・年令(学年)・電話番 号 • 郵便番号
  - (2)プログラムの遊び方、使い方
  - (3)変数の意味・プログラム解説
  - (4)パズル、RPG、AVGなどは、 その解答、マップなど
  - (5)プログラムを作るときに参考にし た雑誌や単行本のプログラムや記事、

- メロディー、キャラクタ(出版社名や 年・月号、ページも明記)
- ■あて先

封筒の表に応募部門、タイプを赤い色 で明記し、裏には住所・氏名を書いて、

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX · FAN編集部

「ファンダム・プログラム」係

まで郵送してください。

なお、応募作品は返却できません。ま た、採用作品の版権は徳間書店に帰属す

るものとします。

■採用の特典

掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、お よび作品のオリジナルROMカートリッ ジをさしあげます。

■季間奨励賞

第10回季間奨励賞は4~6月号に 掲載された全RP部門のなかから、ア イデアまたはテクニックの光る作品 | 本を選び、作者には奨励金として3万 円をさしあげます。また、今回からF P部門奨励賞を新設し、4~9月号に 掲載されたFP部門の作品のうち、も っとも完成度の高い作品 | 本を選び、 奨励金5万円をさしあげます。

### ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アン ケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカード をさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でお もしろかったプログラムまたは記事3つ、②住所・氏名・年令・学年(職業)・電話番号・ 郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN 編集部「ファンダムア ンケート」係までお送りください。しめ切りは、3月31日必着です。

### 新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見フログラ ム2 は、BASICプログラムリストの I 文字 | 文字が正しく打ちこまれている かを、数字で確認するためのもので、 N画面以上のプログラムで使用する。

### テープかディスクに アスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム 2 のプログラムを行番号も正確に同 じものを打ちこむ。

②R U N(1)

③それぞれの行番号と確認用データが 表示される。

### 9000> 200 行番号 確認用データ

確認用データは、掲載されているデ 一夕と同じか違うかを見ていくもので、 ■ 確認用データが違っていたら、その行 に打ちこみミスがあり、データが同じ ならばミスはないと思っていい。

④下のプログラム確認用データと画面 に表示された確認用データを照らしあ わせ、同じだったらOK。どこかの行 が違っていたら同じになるまで修正す る。ただし、行9060の確認用データは 機種によって異なるので画面に表示さ れたリストで直接確認すること。 

⑤「新・打ちこみミス発見プログラム 2」が完全になったら、テープまたはデ ィスクに「アスキーセーブ」する。

●デープの場合

SAVE"CAS:CHECK"

(CSAVEではないので注意)

●ディスクの場合

SAVE"CHECK" A (

### 「新・打ちこみミス発見」 ログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム 2」は、掲載されたプログラムとまった く同じかどうかをチェックするプログ ラムだ。

行番号はもちろん、プログラム中の 省略できるスペースを省略したり、R

EM文を適当に打ったりするとその行 は違うデータがでてくるので注意。 使い方は、

①あらかじめセーブしておいたチェッ クしたいプログラムをテープまたはデ ィスクからロードする。このとき、絶 対にRUNはしないでおく。(1度でも RUNするとデータがかわる)。

②「新・打ちこみミス発見プログラム 2 のはいったテーフまたはディスク をセットし、

MERGE"CHECK"

とする。これで、2つのプログラムが つながる。

③あらかじめ、 SCREEN 00

WIDTH 4 nm

としておく。

@GOTO 9 0 0 00

とすれば「新・打ちこみミス発見プログ ラム2」が走りはじめ、それぞれのプロ グラムの「確認用データ」と同じ形式 のデータを表示しはじめる。

「> の左側が行番号、右側が確認用デ 一夕となる。

⑤終わったら、確認用データの異なっ ていた行番号のプログラムを1字1字 確かめていく。

⑥修正が終了したら(4)からの作業をく りかえし再度確認をする。

①データの違うところが、すべてなく なったら、OK。

®RUNするまえに、

DELETE 9 0 0 0 - 9 0 6 0 0

として「新・打ちこみミス発見プログラ ム2」を消去する。

⑨念のため、チェックずみのゲームプ ログラムをテープまたはディスクにセ ーブしてから、

R U NO

⑩これで、99パーセント、正常にゲー ムプログラムが動くはず。万が一、正 常に作動しなかったり、エラーが発生 したりしたら、プログラム解説や変数 の意味を参考にして、悪運の強いミス を退治するための戦いをはじめよう。

### 打ちこみミス発見プログラム2

'--- NEW TYPE CHECK SUM ---

9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)\*256

9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)\*256:L=V1-V-1

VS = PEEK(V+2) + PEEK(V+3) \*256

IF V1=0 THEN END ELSE S=0 9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)\*(IMO

D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;

9060 V=V1:GOTO 9020

### 新・打ちこみミス プログラム確認用デー 発見プログラム2の

9000>200 9010>152 9020>153 9030>118 9040>134 9050>102 9060>???



プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが 自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラ ムの入ったMS Xを近くに置いて、祝祭日を除く月~金の午後4時から6時のあいだに(☎03-431-1627)。それ以外の時間は受け付けていません。



序章

ちょっと見慣れないが 下は、いわゆるアセン ブリリストだ。いつも のEDファンダムは次 ページからはじまる。 このアセンブリリストは、MSX-DOS用の「マクロ80」などのアセンブラでアセンブルできる。EDファンダムはいままでマシン語プログラムの実体を明らかにしないでいたのだが、今回のは実用性がありそうなので、ファンダムの読者諸兄に使っていただければと、アセンブリリストの掲載に踏み切った。コメントを入れておいたので、内容はだいたいわかると思う。次のページには、このアセンブリリストをマシン語にしてBASICのデータの形にしたト画面のプログラムがある。べつにアセンブラを持っていなくてもだいじょうぶだ。

```
ADD
POP
CALL
DJNZ
                                                                                                                                                                                                                                                                                                              HL, DK
BC
SOUND
CHL
                        E Dファンダム & H Ø 6
                        さあ、BGM無券をやってみようじゃないか!
                        ミキサ
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  って音を出す
                                                                                                                                                                                                                                                                                                               A,MIX
PSGRD
11144106B
C,A
A,(MDATA)
                                                                                                                                                                                                                                                                                          I.D
CALL
                       CSEG
                                                                                                                                                                                                                                                               OHOOK: DS
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          : フックプログラムの引っ越し先
                        BIOSとBASIC内部ルーチンとワークエリア
                                                                                       : A = レジスタ番号 プ E = データ
: A = レジスタ番号 別 u = - ム 数 定
: チャンネル 2 の の き
: チャンーレジスタ
                                                                                                                                                                                                                                                                                                               ні., оноок
DE, играгн
BC, б
   PSGWRT
PSGRO
VOLUME
   TONE
                                                                                                                                                                                                                                                                                                               RETURN
                                                                                                                                                                                                                                                                                          つぎの音を出すために
                                                                                                                                                                                                                                                                                          PUSH
                                                                                                                                                                                                                                                                                                               HL
HL
HL
D, (HL)
HL
                        ここから先はプログラム地域です!1
                                                                                                                                                                                                                                                                                          III.
A, (IIL)
IIL
IIL
AF
                                                                                    : 割りこみ禁止で多い日も安心
                     呼ばれて飛び出てジャジャジャジャーン
                     LD
LD
PUSH
                                         IL, (#F7F8II)
DE, NGMDAT
                                          DE
BC,256 * 4
                      LDIR
                     HL
D, (IIL)
                                           A
(C1.N2),A
A,(III.)
HL
                                                                                                                                                                                                                                                                                                               C, (HL)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                               HL
B, (HL)
HL
(HL), E
                                             AF
A,(IIL)
                                                                                                                                                                                                                                                                                                               HL
(HL),D
                                             OF CADVLET 'V
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 ; キューがひとまわりしたか?
                                                                                                                                                                                                                                                                                                               B
B, A
A, Ø
Z, LAP
A, B
                                            H.
(VDATA1),A
                                             A, (HL)
(MDATA),A
                                          HL
HL
(CTOPI), HI.
                                                                                                                                                                                                                                                                                                               A
HL
(HL),A
HL
(HL),C
                                                                                                                                                                                                                                                                     EAP:
                                                                                                                                                                                                                                                                                          PSG
                                                                                                                                                                                                                                                                                                               A,B
A,A
D,A
E,(HL)
                                                                                                                                                                                                                                                                     SOUND:
                                                                                                                                                                                                                                                                                          LD ADD LD LD INC CALL LD INC RX LD OR LD EX
                      XOR
                                                                                                                                                                                                                                                                                                               PSGWRT
E,(HL)
HL
AF, AF'
A,E
                      さあ、フックを書き換えるぞり
                     I.D
LD
I.D
I.DIR
LD
I.D
I.D
I.D
                                                                                                                                                                                                                                                                                                               A
E, Ø
Z, REST
E, (ILL)
III.
A, VOLUME * 2
                                                                                                            ;3バイトで十分ですよ
RETT:
                                                                                                            ; さらばマシン語、BASICへ
                                                                                                                                                                                                                                                                   REST
                      女房とフックは新しいほうがいい
                                                                                                                                                                                                                                                                                                               B
PSGWRT
NHOOK: JP
                                       HGM
                                                                                                                                                                                                                                                                                       ここから先はワークエリア!
                     おたのしみはこれからだ! いよいよBGM
                                                                                                                                                                                                                                                                   MDATA: DB
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  : トーンかノイズか両方か?
                                                                                                                                                                                                                                                                  NCNTI: DB
CTOPI: DW
COFFI: DB
CENI: DB
TDATAI: DW
VDATAI: DB
             HEUS
I.D
                                           AF
A, (#FRE511 + 7)
                     RLCA
HLCA
JR
                                                                                                                                                                                                                                                                  NCNT2: DB
CTOP2: DW
COKK2: DB
CLN2: DB
TDATA2: DW
VDATA2: DB
                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                : 許の長さのカウンタ無限のカウンタに B G G M 停デ件を出りのりない。 B G G M 停デ件を出りのにいまい。 B G M できるというできません。 B G C できるが、 B G C でき
                                           NC, RESET
                                                                                                          ; SELECT*-fxv9!
                      弁が終っているかどうかが気になる
                     I.D
I.D
I'USH
                                          H, PCNTI
H, 2
RC
A. (IIL)
                                                                                                                                                                                                                                                                   BGMDAT: DS
                                                                                                           ; 許を貼らし終っている?
                                                                                                                                                                                                                                                                                        END
```



&HØ6: サウンドオブBGM

いままで沈黙のかなた にいたMSXがプログ ラムを打ちこんでいる ときにも歌っている。 音楽が帰ってきたんだ。

10 CLEAR200, & HD000: DEFINTA-Z: GOSUB900 20 END 900 RESTORE920:FORI=0TO245:READD\$:D=VAL( "&H"+D\$):S=S+D:POKE&HDØØØ+I,D:NEXT:IFS<> 27614THENPRINT"DATAEX": END 910 DEFUSR=&HD000:RESTORE:RETURN 920 DATAF3, 2A, F8, F7, 11, 7, D1, D5, 1, , 4, ED, B Ø,E1,7E,23,3D,32,3,D1,7E,23,3D,32,FB,DØ, F5,7E,23,32,6,D1,7E,23,32,FE,DØ,7E,32,F6 ,DØ,23,23,22,F8,DØ,F1,E5,3C,6F,26,,29,29 ,D1,19,22,,D1,AF,32,FA,D0,32,2,D1,32,F7, DØ,32,FF,DØ,21,9F,FD,11,95,DØ,1,5,,ED 930 DATAB0,21,60,D0,11,9F,FD,1,3,,ED,B0, FB, C9, C3, 63, DØ, F5, 3A, EC, FB, 7, 7, 3Ø, 2F, 21, F7, DØ, 6, 2, C5, 7E, B7, CC, A8, DØ, 35, 11, 5, , 19, C1, CD, D3, DØ, 1Ø, EF, 3E, 7, CD, 96, , E6, E4, 4F, 3 A, F6, DØ, B1, 5F, 3E, 7, CD, 93, , F1, FB, , , , , , F3, 21,95,DØ,11,9F,FD,1,5,,ED,BØ,18,FB,F5 940 DATA23,5E,23,56,23,7E,23,E5,F5,6F,26 ,,29,29,19,5E,23,56,23,4E,F1,E1,E5,46,23 ,73,23,72,E1,B8,47,3E,,28,2,78,3C,2B,77, E1,71,C9,78,87,57,5E,4B,23,CD,93,,5E,23, 8,7B,B1,4F,8,3C,CD,93,,79,B7,1E,,28,1,5E ,23,3E,B,90,CD,93,,C9

### ■なにも起こらない 1 画面

まずことわっておくが、左の1画面プログラムをRUNしてもなにも起こらない。下のサンプルプログラムなどを追加しないとMSXは歌わないのだ。つまり、サウンドオブBGMのプログラムは、BASICにBGM機能を付け加えるシステム的なプログラムなのである(BGMはPSGのチャンネル2と3を使う)。だから、プログラムが行10~20と行900以降にわかれているのだ。このあいだにBGM機能を使うゲームなどのプログラムを入れるわけだ。

なにも起こらないのでは打ちこみミスがあるかどうかもよくわからないので、サンブルプログラム 1 を追加して打ちこむ。念のためセーブしてからRUNしてみる。これで、「Ok」と表示されてからずっと、1秒ごとにヘンな音が出るようなら、サウンドオブBGMは正常に動いている。もし、音がしなかったりしたら、いちどリセットしてからさっきセーブしたサウンド



### ■サウンドオブBGM用音程データ一覧

音名	1	2	3	4	5	6	7	8
С	D5D	6AF	357	1AC	D6	6B	35	1B
C #	C9C	64E	327	194	CA	65	32	19
D	BE7	5F4	2FA	17D	BE	5F	30	18
D #	взс	59E	2CF	168	B4	5A	2D	16
Е	A9B	54E	2A7	153	AA	55	2A	15
F	A02	501	281	140	A0	50	28	14
F#	973	4BA	25D	12E	97	4C	26	13
G	8EB	476	23B	11D	8F	47	24	12
G #	86B	436	21B	10D	87	43	22	11
А	7F2	3F9	1FD	FE	7F	40	20	10
A #	780	3C0	1E0	F0	78	3C	1E	F
В	714	38A	1C5	E3	71	39	1C	Е

### ■サンプルプログラム 1 「神経にさわる秒針」

20 DIMA%(11):A%(0)=514:A%(1)=3855:A%(2)= 56:FORI=0T03:READD\$,D:A%(I\*2+3)=VAL("&H" +D\$):A%(I\*2+4)=D:NEXT:I=USR(VARPTR(A%(0))):END:DATA 153,10,0,50,11D,2,0,58

### ■サンプルプログラム2「2人の琴奏者のための春の海」

- 20 SCREEN0:WIDTH40:ONSTOPGOSUB90:STOPON
- 30 N=16:DIM A%(N\*4+3):A%(0)=N\*256+N:A%(1
- )=15\*256+15:A%(2)=&B111000
- 40 FORI = 0TON-1: READD\$, D: A%(I\*2+3) = VAL("&
- H''+D\$):A%(I\*2+4)=(512\(\frac{1}{2}\)D):NEXT
- 50 RESTORE

**0T08**Ø

- 7Ø A=USR(VARPTR(A%(Ø)))
- 80 A=&HD0F7:LOCATE0,CSRLIN:PRINTUSING"CH 2 オト=### カウント=### CH3 オト=### カウント=###";P EEK(A+3);PEEK(A);PEEK(A+11);PEEK(A+8);:G
- 90 STOPOFF:POKE&HFBEC,0:DEFUSR1=&H90:A=U SR1(0):END
- 100 DATA 2A7.8.1C5.16.17D.16.153.16.FE.1 6.E3.16.FE.16.153.2.2A7.8.1C5.16.17D.16. 153.16.FE.16.E3.16.BE.16.AA.2

オブBGMをロードしてリスト を確認すること。ちなみに、「D ATAミス」と表示されたとき は、行900以降のDATA文にミ スがある可能性が高い。

### ■サウンドオブBGMのクセ

うまくいったとき、この秒針 の音が気にさわるようになった ら、SELECTキーを押して 音を止めよう。サウンドオブB GMが鳴らしている音は、PL AY文で鳴っている音と違って、 CTRL+STOPには反応し ない。SELECTキーを押し たときに止まるようになってい るのだ。

SELECT+-TBGME 止めるのは、じつはとても重要。 BGMを鳴らしているときに重 ねてサウンドオブBGMを呼び 出すと暴走してしまうかもしれ ないのだ。かならず、SELE CTキーを押していったんBG Mを止めてからサウンドオブB GMを使うこと。

### ■BGMを鳴らす方法

ブッブッとか鳴らしているだ けではあまりにも芸がない。こ んどはBGMらしいやつを鳴ら してみよう。サンプルプログラ ム2だ。打ちこみミスがなけれ ば、祝福の「春の海」が流れる。

いま鳴っている「春の海」は、

下の楽譜のように2小節だけ。 これをPSGのチャンネルPと 3でテンポをかえて演奏してい る。BGMのデータはサンプル プログラム2の行100だ。

BGMのデータは、右上の「配 列A%(n)の内容」のように、音 符数(データの長さ)、ボリュー ムデータ、ミキサーデータ、P SGのチャンネル2、3用の音 符データの4種類のデータの集 まり。このうち、音符データ以 外は下の「A%(D)~A%(2) の作り方」を見ればわかるよう に、手軽に作れる。

ちょっとめんどくさい音符デ 一夕は、楽譜の下でやっている ように、いったんPLAY文の MMLにしてから左ページの左 下の一覧表を見て音程データを 作り、これに音の長さをつけて 1つずつ作っていく。

ちなみに、音の長さのデータ は、「長さの値×60分の〕砂鳴る」 ようになっているのだが、サン プルプログラム2のBGMデー 夕で音の長さが音符名になって いる。このままでは、数字の小 さい音符のほうが短く鳴ってし まうのだが、じつは、演奏され る配列A%(n)にデータを入れ るときに細工しているのだ。行 40を見ればわかるように、定数

### ■配列A%(n)の内容

A%(D)=(CH2の音符数)\*256+(CH3の音符数)  $A\%(1) = \langle CH2$ のボリューム $\rangle *256 + \langle CH3$ のボリューム $\rangle *$ ボリュームを16にするとエンベロープになる。 A%(2)=(ミキサーレジスタ(レジスタフ)の値) A%(3)=(CH2の1つめの音符の音程データ) A%(4)=(CH2の1つめの音符の長さ) \*\*このあとCH2の音符データをつづけ、そのあと同じパターンでC H3の音符データを入れる。

(行40では512)を音符名の数字 で割って音の長さのデータにし ているわけだ。このやり方のほ うが見た目にわかりやすいと思

### ■自作プログラムに使うとき

自分でBGMデータを作ると きや、自作プログラムにサウン ドオブBGMを使うときは、右 下の「サウンドオブBGMの使 い方」のようにすればいい。とり あえずは、サンプルプログラム 2を改造するのも手だ。

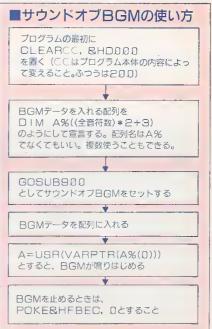
サンプルプログラム2は、B GMデータのデバッグ用にプロ グラムが行80で永久ループにな っていて、画面に「オト(何個目 の音符を鳴らしているのか)」と 「カウント(その音をあとどれだ け鳴らし続けるのか) を表示し 続ける。これを見ながら聞けば、 データのミスなどがすぐにわか るはずだ。

また、行20でSTOPキー割

りこみの設定をしているので、 CTRL+STOPすると行90 を実行して終わる。行90にある POKE&HFBEC, Ø は、プログラムでBGMを止め る方法(SELECTキーが押 されたフリする)だ。プログラム 中でBGMを切りかえたいとき には、このPOKF文でいった んBGMを止めてからUSR関 数を使えばいい。また、自作の プログラムでサウンドオブBG Mを使うときには、サンプルプ ログラム2のようにSTOPキ 一割りこみとPOKE文のセッ トをつけておいてほしい。

ファンダムに投稿するプログ ラムに関しては、サウンドオブ BGMをそのまま使ってもらっ てかまわない。これだけで1画 面あるので、ゲームに使おうと すると5~6画面のプログラム になるだろうが、BGMひとつ でゲームはグンとよくなるぞ。





# ファンダムパーラー

ファンダムのいろんなコーナーがここに集まってきて、 はやくも3か月。今回は季間奨励賞の発表と、ひさしぶ りの残念賞がメインです。

# 第9回季間奨励賞発表

# 

3か月に1回の季間奨励賞発表も第9回を迎えました。

今回は、1990年1月号から3月号までにファンダムに掲載されたプログラムのなかから、1画面とN画面の作品を対象として選びました。

みごとに季間奨励賞に輝いた作品は、1990年1月号に掲載された、OZOこと小曽根正男くんの「SPEEDER」です。

「SPEEDER」はいろいろな面から高く評価された作品で、 3画面でオールBASICなのに、マシン語なみのスピード感あふれるレーシングゲームを実現したものです。 また、自機(スピーダー)のフ ワフワした感じもよくでていて、 さわやかなゲームにまとまって いました。

作者の小曽根くんには賞金3 万円をさしあげます。

次の第10回季間奨励賞は、4 月号から1990年6月号までに掲載される、FP部門をのぞく全 RP部門の作品を対象とします。

また、いつも奨励賞のワクからはずされて、日の目を見ることがなかったFP部門にも、このような賞を設けることになりましたので、投稿者のみなさんは明日の栄誉をめざしてがんばってください。



一。このフワフワしたところがポイントだ●赤い色の黒い影をおとして飛んでいるのが自機のスピーダ

### 受賞のことば

「やった〜/ 季間奨励賞もとったぞ〜/」と、とても喜んでいるOZOです。これを読んでいる人は、「SPEEDE P」をやったのかな? いま、ぼくは新しいゲームを作っています。その名は、「FIGHTING SOCCER(ファイティング・サッカー)」。いろいろな技が使えるゲームです。もし採用されたらやってみてください。



季間奨励賞に選ばれた『SPEEDER』は、マシン語を使用していた『GR2』(1989年12月号掲載、第8回季間奨励賞受賞作品)にもひけをとらないスピード感がありました。とてもオールBASICの3画面とは思わせない、バランスのとれたすぐれたレーシングゲームです。

コースは全フパターンあり、色 も鮮やかで、制限時間内に左右に 揺れ動くコースを疾走していきま



○「時間」メーターをにらみつつ、カーブ を走り抜けていくスピーダー

す。画面の下には時間メーターと 距離メーターが表示されていて、 これがまるで「時間と距離」が競 争しているようなエキサイティン グな効果をもって、プレイするも のをとりこんでゆくようなゲーム にしあがっています。

採用された当時に、はやくも季間奨励賞の声があったほどで、ファンダムアンケートでもダントツの1位となり、まさに季間奨励賞にふさわしい作品となりました。



●「ドーン!」。画面の端にぶつかってクラッシュ。しばらくすると復活する











ほんっとうにひさしぶりの残 念賞ですが、今回は1画面タイ プにいいものが多かったようで す。N画面、10画面はちょっと 低調気味。また、FP部門は大 作が多かったため、今月はスペ 一スの関係で見送りました。

それでは残念賞の報告です。 今回の候補にあげられたのは、 「ゴキちゃん」「たおれるよ」「耳 をそばだてて」「3D」そして「シ ャッター」の、いずれも | 画面部 門の5作品です。

この5作品はいずれもなかな かのできで、採用ラインぎりぎ りのものばかりです。ただし、 『シャッター』はパーラー担当者 の強力な押しによって敗者復活 をとげ、はやくも来月5月号の 採用作品に決まりました。

「シャッター」は、いわゆるよっ ぱらいゲームで、おなじような 作品も多いため、いったんはボ ツにされてしまったのですが、 遊んでいるうちにゲーム性の高 いことがわかり、来月での採用 が決定されました。

今月の残念賞には残りの4作 品が決まりました。どれも採用 すべきかどうか迷ったものばか りで、この4作品とも、来月の 選考会にもう一度出品して、あ らためて選考しなおす予定です。 したがって、このなかから5月 号の採用作品が出る可能性もあ ります。なお、4作品の作者に は残念賞としてMファン特製テ レカをさしあげます。

### ■投稿者の方へ

ところで、最近、遊び方がち ゃんと書かれていなかったり、 未完成なままのプログラムを送 ってきたり、とマナーのよくな い投稿がめだちます。

プログラムを投稿するまえに は十分なテストプレイと、どん なプログラムかがはっきりわか るような説明を付けること。画 面設定などの基本的な初期設定 を付けることはもちろん、むだ なステートメントを取り除くこ とも忘れずに。また、投稿の際 にはかならずプログラム名も書 いてください。

### ゴキちゃん



埼玉・大沢元春(18歳)作品。プレ イヤーめがけて突進してくるゴキ ブリから逃げまわる生き残りゲー ム。ありふれた感があったが効果 音がうまく使われていた。

### たおれるよ



大分・水田孝信(12歳)作品。画面 上にそびえ立つ棒を、バランスを とって倒れないようにするゲーム。 プレイ感覚はよかったが、棒の動 き方に違和感があった。

### 耳をそばだてて





北海道・二階堂孝彦(16歳)作品。 むかしよく輪ゴムを使ってやった 遊びをMSXにしたもの。雰囲気 とアイデアはよかったが、残像で 答えがすぐわかるのが難点。



栃木·沼尾弘志(43歳)作品。「3D に見える」というウリの部分が逆 効果になり、意見がわかれた。し かし、3Dでなくてもおもしろい ので、敗者復活の有力候補。

### バグ情報:2月号『MAKING CITY』

ING CITY」のプログラム にバグがありました。

本誌に掲載されたプログラムで は、人家を空き地に変換すること ができなくなっていて、かわりに 人家に道路を敷くことができるよ うになっています。

このバグは『MAKING C ITY』の解説担当者がつけてし 態では正常に動いていました。

投稿されたプログラムは掲載す るまえに、打ちこみやすいリスト に変更したり、動作上の不備を修 正したりするためにプログラムの 一部を修正することがありますが、きますので、よろしく。

1990年2月号掲載の、「MAK 今回はそのときにもともとなかっ たバグをつけてしまったわけでた いへん恥じ入っております。

> 作者ならびに読者のみなさん、 ほんとうにもうしわけありません でした。行260~270の部分を下の ように訂正してください。

また、3月号のいじわるファン クションコールでも記載しました が、遊び方の説明にも一部まちが まったバグで、作者が投稿した状 いがありました。荒れ地を空き地 に変換するのにかかる費用は100 万円ではなく、200万円です。

> これから、本誌掲載のファンダ ムプログラムに関するアフターケ アも、この情報局でおこなってい

### 『MAKING CITY』訂正リスト

260 IFDTHENIFE=1920RE=201ANDY0>1990RE=18 6ANDYO>99THENA=100\*(E=186)+200\*(E=201):G OTO28ØELSE21Ø

270 IFE=177ANDYO>9THENA=-10:GOTO280ELSE2 10

### 丨行

### 1行プログラムついにコーナー化ノ

いやあ、1行プログラムもとう とうコーナー化してしまいました。 これというのも「1 行プログラ ムのコーナー化」を求める声が意 外に多かったためです。

また、1行プログラムでいい作 品が多く送られてきたら、ほかの ゲームプログラムやAVフォーラ ムのような規定を設けて、独立し たページにすることも考えていま す。さあ、みんなで1行プログラ ムを盛り上げましょう!

でも、いまのところはこんな感 じのカコミでがまんしてね。

1行プログラムは「1行ならい テレカをさしあげます。

い」というわけじゃありません。今 回は、こんなんじゃダメだよとい う例で、斎尾裕史くんの1行プロ グラム『ALPHABET』を例 にお話しします。

このゲームは画面のいちばん下 にいる文字が自分で、自分以上の 文字(自分がGならGから乙)に ぶつかっていき、自分が乙の状態 でZにぶつかるとクリアで残りタ イムを競います。でもバグがあり、 あまりおもしろくありません。

でも、掲載された斎尾裕史くん には、特別にがんばりま賞として

### PHABET BY 斎尾裕史

1 SCREEN1:COLOR15, Ø, Ø:WIDTH32:KEYOFF:A\$= CHR\$(27)+"L":C=65:X=6895:R=RND(-TIME):FD RI=999TOØSTEP-1:LOCATE14,0:PRINTI;SPC(RN D(1)\*32+15); CHR\$(RND(1)\*26+65); A\$: S=STIC  $K(\emptyset):X=X+(S=7)-(S=3):V=VPEEK(X):VPOKEX,C$ :IFV=32THENNEXTELSEIFV>=CTHENC=C+1:BEEP: IFC<91THENNEXT

# 金太と風

MSX MSX 2/2+ BY Romi RAM8K

❤️□遊び方は45ページにあります



1 COLOR15,0,0:SCREEN1,3,0:KEYOFF:WIDTH29 :DEFINTA-Z:FORI=ØTO3:READA\$:8\$="":FORJ=Ø TO31:B\$=B\$+CHR\$(VAL("&H"+MID\$(A\$,J\*2+1,2 ))):NEXT:SPRITE\$(I)=B\$:NEXT:X=112:Y=64 2 SOUND7,62:DATA7FFFFCFFFFEDDDBDBDDFEFF FFFCFF7FFFF3FFFFF7FBBDBD8B87FFFFF3FFFF ,000001070D0C0B2338030B1D0000000000000080E ØBØ3ØDØCØ1CC4CØ9Ø38,ØØØØØ1Ø7ØDØCØBØ33823 03091C00000000000080E08030D0C41CC0D088 3 DATA000000001070D0C0B2338030B1D00000000 ØØØØ8ØEØBØ3ØDØC41CCØDØB8:PUTSPRITE1,(X,Y +7),4,0:SOUND6,30:SOUND1,0:FORI=0TO650 4 V=0:W=0:FORJ=0T01:S=STICK(J):V=V-(S=3) +(S=7):W=W-(S=5)+(S=1):S(J)=S:NEXT:A=1-(  $S(\emptyset)=S(1)):V=V*A:W=W*A:X=X+V:Y=Y+W:PUTSP$ RITEØ, (X,Y), 10, 1+IMOD3: FORK=ØTO29: NEXT: O N-(X>1390RX<860RY>820RY<46)GOTO5:NEXT:P= 1:PLAY"S9M400004L4CBDBL8CBDBC4":GOTO6 5 P=2:VPOKE6915.0:SOUND8,15:FORI=10T0130 :SOUNDØ, I: FORJ = ØTO9: NEXTJ, I: SOUND8, Ø: SOU

ND7,55:COLOR,,6:PLAY"S9M4000C64C2"

IG(Ø)+STRIG(1)THENRUNELSE6

6 LOCATE8, 20: PRINT" PLAYER" P"WON !": IFSTR

変数の意味

### スプライト座標

X、Y……金太の座標/土俵の 座標⇒土俵はX、Yの初期値を 利用して、(X, Y+7)に表示 される

V、W······金太の座標増分(×A して使用)

### その他の変数

A······· 座標増分の切り換え用 A········ スプライトパターンデータ読みこみ用



**B\$……**スプライトパターン作成用

S……スティック入力用 S(n)……プレイヤーのスティック入力用(n=0:金太、1: 風)

### プログラム解説

### 1初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●変数設定

# プログラマから

### ブータンの首都はチンプーだ

【Romi】 ●パピヨンROmiのよもやま話【第1回:超へボグッズ到来】 それはクリスマスも間近な、12月なかば。ぼくの家には、親戚の家族が遊びにきていた。ピンボーン。宅急便だった。送ってきたその薄汚いダンボール箱には「MSメ・FAN」の印が押され、「ブレゼント」と書かれていた。「クリスマスプレゼントじゃない?」「ヤー、いいなー」、親類縁者は口々にそういったが、ぼくは箱の中がなにかはわかっていた……超安物グッズだ。みんなの面前であけたくはなかったが、せかされ、しぶしぶ箱に手をかけた。みんなの興味は箱の中へ。中には、ぐしゃぐしゃに丸めてある新聞と、ほとんど懐れた超へボグッズの品々が入っていた。足の取れた変なゼンマイ人形、タイヤのないリモコン車、「棚卸(たなおろし)放出品」と書かれたわけのわからないテーブ……。親戚一家は、あきれかえっていた。しかし、ぼくは「ブータンの首都はチンプーだ。だからといってブータンの人々を笑っちゃあいけない」と自分にいいきかせるしかなかった。つづく。



### 2データ

●スプライトパターンデータ (行1で読みこみ)

### 3土俵表示

■スプライトパターンデータ (行1で読みこみ)●土俵表示● PSG設定●金太移動表示のループ開始(時間制限)

### 4金太移動表示

●変数設定●スティック入力●金太移動処理→風と金太のスティック入力の方向S(①)、S(1)の値がおなじならばA=2、ちがっていればA=1にする●金太の座標移動の増分計算→A=2のとき、つまり金太が進もうとしている方向に風が吹けば金太の移動量は2倍になり、風にあおられる●金太移動表示

●金太が土俵を割ったかの判定

処理⇒土俵から出たら行与へ飛
ぶ●金太勝利の処理⇒行3の最
後にあるF○R〜と対応し、NEXTまでの処理を651回くり
かえす。651回終了するまで金太
が土俵を割らずにいれば、金太
の勝利となる●勝者表示用の変
数Pを1にする(金太勝利)●効
果音●行6へ飛ぶ

### 5金太落下

●勝者表示用の変数Pを2にする(風勝利)●金太を消す●落下音を鳴らす⇒PSGのレジスタ8で音量を設定、FOR~NEXTループを使ってレジスタ0で周波数を連続的に下げ、落下音を作る●落下音を止める●画面の色を変える●効果音

### 6ゲームオーバー

●メッセージ表示●リプレイ処理



〈ファンダムニュース その1・ファンダムアンケート(2月号)の結果①〉2 月号ファンダムアンケートの結果です。今回は $S \mid MC \mid T \lor N$  が、「MAKING CITY」が | 位。 | 画面では「あっちむいてホイ!」が 4 位。「ばれーぽーる?」が 5 位。5 位以下では  $E \mid O$  ファンダムが 7 位に顔を出しています。〈I 位〉MAKING CITY〈2 位〉STAR & MOONS〈3 位〉激突ホームランスタジアム〈4 位〉あっちむい 「ホイ!〈5 位〉ばれーぽーる?

# 8192階建ての培

MSX MSX 2/2+ **RAM8K** BY NAGI-P SOFT

一多り遊び方は46ページにあります



SCREEN1,1,0:COLOR15,0,0:WIDTH24:KEYOFF :DEFINTA-Z:DEFFNA=VPEEK(6208+X¥8+(Y¥8)\*3 2) ORVPEEK (62Ø9+(X+7) ¥8+(Y¥8) \*32): FORI=1T 032: VPOKE14335+I, ASC(MID\$("jj=-kx)#jj.jx jFfjj/-dt Pjj.jtjFJ",I,1))-46AND255:NEXT 2 A=RND(-9): VPOKE8208,50: FORI=0TO20: VPOK E6211+I\*32,133: VPOKE6236+I\*32,133: NEXT: F ORI=ØTO9:LOCATERND(1)\*19,2+1\*2:PRINT"••• •••":NEXT:LOCATE0,22:PRINTSTRING\$(24,133 );:X=32:Y=160:A=1:F=1:SOUND1,0:SOUND7,62 3 X=X+A\*4-2:P=PXOR1:GOSUB6:IFFNA=32THENY =Y+8:SOUND8, Ø:GOTO3ELSEB=S:S=STRIG(Ø):IF STHENJ=JMOD12+1:SOUNDØ,99-J:SOUND8,15:GO TO3ELSESOUND8, Ø: IFB=ØANDS=ØTHENJ=Ø:GOTO3 4 X=X+A\*4-2:Y=Y-J:J=J-1:GOSUB6:IFJ<@ANDF NA<>32THENJ=Ø:Y=(Y¥8)\*8:GOTO3ELSEIFY>64T HEN4ELSEF=F+1:FORI=ØTO3:C=C+1:LOCATEØ,2: PRINTCHR\$(27)+"L":Y=Y+8:IFCMOD2=ØTHENLOC 5 GOSUB6:NEXT:LOCATE10,0:PRINTF"F":GOTO4 6 PUTSPRITEØ,(X,Y),7,A\*2+P:A=AXOR-(X=320 RX=208): IFY<176THENRETURNELSEPLAY"SM999L 64DD-C":FORI=ØTO2Ø:LOCATE,2:PRINTCHR\$(27 )+"M":NEXT:FORI=ØTO1:I=STICK(Ø):NEXT:RUN

担当者又

思想术ツ

先進性 20 体 力 20 橋神力 20

### 維新の嵐のせいだ



体力:2000 精神力:2000

NAGI-PはNAGI-PSOFTのアームの必要性を他心に主張 している

[NAGI-P SOFT] > ーブルゲームには興味が ない。ディスクマガジン は内容がないようという 読者のためのアクション ゲームです。ほんとに 8192階あります。80階ま でしか行ったことないが。 LAST WARIIの制 作が進まない。維新の嵐 のせいだ。でもおもしろ いから許す。

す●落下判定処理(落下計算/ 行3へ飛ぶ/今のトリガー入力 の数値を保存する)●トリガー 入力判定処理(ジャンプ時のY 座標増分計算/効果音/行3へ 飛ぶ)●トリガー入力が終了し ジャンプか、通常走行のままか の判定処理

### 5どのくらい登っただろう

(階数加算/ブロック表示用力

ウンタ計算/エスケープシーケ

ンスで画面の上部に1行挿入)

●ブロック表示判定処理

●行6を呼び出す●分身のいる 階数表示●行4へ飛ぶ

### 6スプライト表示サブ

●分身表示●分身の進行方向別 によるX座標増分の切り換え処 理●ゲーム終了判定処理●効果 音●落下スクロール処理●リプ レイ処理

### 変数の意味

### スプライト座標

A·····分身の×座標増分⇒×4

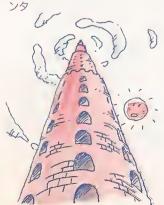
-2して加算 J……分身のY座標増分⇒減算

X、Y ······分身の座標

### その他の変数

B……直前のトリガー入力の状

C······ブロック(床)表示用カウ



### F......階数

FNA……分身の足もとの座標 上にあるキャラクタを調べる (ユーザー定義関数)

1……ループ用

P……パターン切り換え用 S·····・トリガー入力用

### 1初期設定

●初期設定●ユーザー定義関数 定義●スプライトパターン定義

### 2画面作成

●分身のX座標増分初期化およ び乱数初期化※RND関数のな かにあるマイナスの数値を変え ればブロックの出現パターンが 変わる●キャラクタ色設定●画 面作成(塔の壁/ブロック表示)

### ●変数初期設定●PSG設定 **3**チャレンジ

●×座標計算●えっさほいさ● 行ら(スプライト表示)を呼び出

### 4ジャンプ

●ジャンプ計算●行6を呼び出 す●ブロックへの着地判定処理 (着地時にブロックと分身が重 ならないための処理/行3へ飛 ぶ)●画面スクロール判定処理

このプログラムでずんずん塔の 頂上へ登っていくときと、ブロッ クを踏みはずして落ちていくとき の画面のスクロールはエスケープ シーケンスを使っている。ファン ダムのプログラムを打ちこんだこ とがある人ならすでにエスケープ シーケンスをご存じだろう。

おもに1画面タイプでもっとも 多く使われているエスケープシー ケンスは、カーソルの位置を指定 する「CHR\$(27)+"Y~"」 だ。これは、おもにプログラムを 短くする目的で使われている。と いうのも、プログラムの長さを気 にしなければLOCATE文でま ったくおなじことがかんたんにで きるからである。しかし、このプ ログラムで使用している2つのエ スケープシーケンスはちょっとち がう。

まず、上に登っていく(画面は下 にスクロールする)ときに使って いる「CHR\$(27)+"L"」は 指定した行に1行挿入するもので、 これを使って画面上部に挿入し続 ければ、その行以降がみごとに下 にスクロールしてくれる。一方、 ゲームオーバー時に落下していく (画面は上にスクロールする)とき に使っているのが「CHRS(2 7)+ "M" io これは指定した行を 1行削除してその行以降を上にス クロールさせる効果がある。

エスケープシーケンスは、これ らのほかにも「CHR\$(27)+1 に"j "、"K"、"J "などをつける ことで画面クリアや、行の終わり までの削除や、画面の終わりまで の削除などの機能をもつものなど がある。

いろいろ試してみよう。



〈ファンダムニュース/その2・ファンダムアンケート(2月号)の結果②)MS X・F A N特製テレホンカードの当選者発表です。〈熊本県〉福田美 智子(埼玉県)增見畝典(大阪府)山口進司(静岡県)相馬俊昭(鳥根県)大賀純子〈東京都)斉藤和宏・王天良〈群馬県〉竹内恵介(北海道)池田智彦(新潟県)山田 **成樹(敬称略)** 以上のみなさん、おめでとうございます。

MSX MSX 2/2+

RAM8K

BY 高橋吾郎



行1の「■」はあらかじめKFY1、CHR\$(255)を実行し、 F1キーで打ちこんでください

1 SCREEN1, Ø: COLOR14, 1, 1: WIDTH16: KEYOFF: D EFINTA-Z:SPRITE\$(Ø)="<<■けく"■♥":SPRITE\$(1 )="<<\■け<~BB":FORI=ØTO7:VPOKE776+I, VAL("& H"+MID\$("ØØ7F7F7FØØDFDFDF", I\*2+1,2)):NEX T:VPOKE8204,239:PLAY"T25504V15L16"

2 A=RND(-TIME):ONINTERVAL=5GOSUB7:CLS:X= 16:K=10:LOCATE0,12:PRINTSTRING\$(64,"a") 3 LOCATE3, 13: PRINT" SCORE "; C: INTERVALON :FORI=7TOØSTEP-1:PLAY"O4E":FORJ=ØTO9:VPO

KE264+I,0:NEXTJ,I:IFC>HTHENH=C 4 FORI=@TO15:LOCATEI,16:PRINTCHR\$(32-(IN T(RND(1)\*4)>Ø)):NEXT:LOCATEX-8,16:PRINT" !":FORI=@TO15:IFVPEEK(6664+I)=32THEN5ELS **ENEXT: GOTO4** 

5 FORI-ØTO7:PLAY"G":FORJ-ØTOK:VPOKE264+I ,255:NEXTJ,I:PLAY"O1EDCF":FORI=ØTO5:LOCA TEØ, 12: PRINTCHR\$(27) +"L": NEXT: INTERVALOF F:IFVPEEK(6848+X)<>32THENC=0:GOTO8

6 C=C+1:K=K-1:FORI=ØTO1ØØØ:NEXT:FORI=ØTO

5:LOCATEØ, 23:PRINT:NEXT:GOTO3

7 S=STICK(@):X=X+(S=7ANDX>8)-(S=3ANDX<23</p> ):PUTSPRITEØ,(X\*8,175),14,XAND1:RETURN

8 LOCATE3, 13: PRINT" GAME OVER HI-SCO RE ":H:FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:GOTO2

### プログラム解説

### スプライト座標

X……天井男のX座標⇒X×8 して使用

変数の意味

### その他の変数

A ······乱数初期化用

C……スコア

H……ハイスコア

Ⅰ、 J……徐々にブロックを出

現、消去するためのループに使 用/その他のループ

S……スティック入力用

K……ブロックの出現スピード

### 11初期設定

●初期設定●スプライトパター ン定義●キャラクタパターン定 義●キャラクタの色設定●PS G設定

### 2画面作成

●乱数初期化●一定間隔での割 りこみ先指定●画面消去●変数 初期設定●ゲーム画面作成

### **6**ゲームスタート

■スコア表示一定間隔での割



# かってなもんさ



【高橋吾郎】 やったぜーひざびさの さいようだぜおーいえー。やっぱ うれし一ぜおーいえー。そう、作 品を送って1月返事がこないと 「ちっくしょーまたボツったかあ ああぁぁぁ二度とMファンなどに 送るものかあぁ」などと思ってし まうがいざ採用されると「やった ぜーこれからも送りつづけるぜえ えええ」などと思ってつい口に出 したくなる。かってなもんさはは ははははははははは一。

りこみ許可●ブロック消去処理

### 4 ブロックがあらわれる

●ブロックの出現パターン設定 (左端から1つ1つ順にランダ ムでブロックを出現するかしな いかを決定している)●天井男 の真上のところにブロックを出 現させる●ブロックのなかに空 間ができなかったときに空間を 作るための判定処理

### 5 天井男に迫りくる恐怖

- ブロックの出現処理●効果音
- ●ブロックの落下処理(エスケ ープシーケンスのCHRS(2)

フ) + "L"を使用しブロックを スクロールさせている)●一定 間隔での割りこみ禁止●衝突判 定処理

### 同まだまだ死なない

- ■スコア加算●ブロックの出現 スピードを速くする●時間待ち
- ●ブロックがもどる

### 7スプライト表示

●スティック入力●天井男移動 計算●天井男表示

### 8ゲームオーバー

■メッセージ表示●リプレイ

このプログラムでは行1の3行 目にある「FORI=ØTO7: VPOKE776+I, VAL~J で壁のパターンを「a」に定義し ている。SCREEN1のパター ンジェネレータテーブルのうち、 「a」のパターンを決めている部分 (VRAMアドレス776~783)に 壁のパターンになるデータを書き こんでいるのだ。

MID\$のなかにある「ØØ7 FフFフF ·····」がそのパターン データだ。この文字列から

①MID\$で順に2文字取り出す ②その文字の頭に「&H」をつけ、 16進数を表す文字列にしたうえで、 数値に変換

③指定するVRAMのアドレスに その数値を書きこむ

る。よく使われる方法だし、なか なかコンパクトに見えるが、じつ は、この部分は

FOR I = ØT O 7: READ A: VPOKE776+I, A: NEXT: DATAØ, 127, 1 27, 127, Ø, 223, 223, 223

としたほうが3文字短い(DAT A文の D は省略できるのでさらに もう2文字短くなる)。

そういうわけで1文字だけの場 合は、この方式はかならずしも効 率的ではないのだが、2文字以上 のパターン定義をいっぺんにやる 場合は、READ、DATAを使 った方式よりも短くなってくるの だ。つまり、この方式は、いくつ もの文字をパターン定義する場合 という作業を8回くりかえしてい に有効な方法だといえるだろう。

《いじわるファンクションコール・3月号のフォロー》3月号65ページからの「いんどぇぃあんぶぉーくぁー」のゲームデータセーブはディスク専用 になっているので、このままだとテープにはゲームデータを記録できません。テープを使いたい場合は、行940と行980の「OPEN"A:~」を「OPEN" CAS:~」に書き換えてください。こうするとテープ専用になります。



### 採用されるんなら

【下村かつひこ】採用どうもありがとうございました。初投稿でこんなにうま くいくとは思いませんでした。採用されるんならもっとかっこいいタイトル にすればよかった。もうすぐ受験なので今はプログラムはやってないけど、 高校に合格したらまたたくさん投稿しようと思います。



側のキャラクタ表示●スティッ ク入力判定処理(Sの値が3な らば行10へ、7ならば行11へ飛 ぶ)●ボールの座標増分を2に する

### 5 移動表示

●ボールの座標計算●ボールの 表示●敵表示●敵移動座標計算 (行7で計算されるHの値より 敵の座標しの値が大きければ右 へ小さければ左へ移動する)● 敵がセンターラインに来たらそ こで移動をストップする

### 6ボールが落ちたか

●ボールのY座標が166より大 きくなったら行8へ飛ぶ●地面 の色データ(行2で読みこみ)

### アボールを打ち返す

●ボールの丫座標の移動方向を 上にする●スプライト衝突時の 割りこみ禁止●効果音●ボール のX座標が123より小さければ ボールの座標増分口をN(N= 2)にして敵の移動方向決定用 の変数日を計算し行5へもどる

/ボールのX座標が180より小 さければボールの座標増分O を-2にして行5へもどる/以 上の条件を満たしていなければ □を一5にして行5へもどる

### 8得点判定

●得点表示位置を決める●ボー ルの座標の色を調べる●得点判 定

### 9リプレイ処理

●得点表示●ゲームオーバー判 定●リプレイ処理

### 10 右移動

自分のX座標を+2する●ボ ールの座標増分を5にする●自 分がセンターラインに来たらそ こで移動をストップする●行5 へ飛ぶ

### 111左移動

●自分のX座標を-2する●ボ ールの座標増分を-1にする● 自分が画面左端に来たらそこで 移動をストップする●行与へ飛



7 K=-8:SPRITEOFF:PLAY"T100S2M3000L8C":IF L<123THENO=N:H=X+N\*28:RETURN5:ELSEIFU<18 ØTHENO=-2:RETURN5:ELSEO=-5:RETURN5 8 LINE(124,10)-(1,1),4,BF:J=POINT(L+3,P+

3):IFJ=2ANDO>ØTHENY=Y+1ELSEC=C+1

9 PRINT#1, "YOU"; Y; "COM"; C;: IFY>140RC>14T HENFORI = ØTO1: I = -STRIG(Ø): NEXT: B = USR(Ø): R UNELSE3

10 X=X+2:N=5:IFX>114THENX=114:GOTO5ELSE5

11 X=X-2:N=-1:IFX<ØTHENX=Ø:GOTO5ELSES

### 変数の意味

### スプライト座標

L、P·····ボールの座標

□、K······ボールの座標増分

U······敵のX座標

Q······敵のX座標の増分/レベ ル入力用

X······自分のX座標

### その他の変数

A……画面作成用(地面の色デ 一夕)

B······USR関数呼び出し用 (キーバッファクリア)

S······スティック入力用

H……敵の移動方向決定用

Ⅰ・・・・・ループ用



→……得点判定用(ボールの座 標の色の検出用)

N·····ボールのX座標の移動量 (ボールのX座標増分□の値)

Y……自分の得点

□……敵の得点

Z……画面作成用

### ログラム解説

### 1レベル設定

●初期設定●USR関数定義● レベル入力処理

### 2画面作成

●スプライトパターン定義●地 面を描く●グラフィック画面を オープン●スプライト衝突時の 割りこみ先指定

### 3 変数設定

●各種変数設定

### 4プレイヤー表示

■スプライト衝突時の割りこみ 許可●PSG設定●プレイヤー

当選者 ●2月号FFBプレゼント当選者① ルーンワースのトレーナーとパンダナのセット= <神奈川県/徳光聡・中村進(長野県)高山泰(徳島県)梅野和仁 〈中野朋之/「アークスII」のCD=〈宮城県〉小川仁〈新潟県〉川村光矢〈愛知県〉安井雅宣/「テレネット・セレクション」のCD=〈北海道〉若月康広〈秋田県〉 斉藤孝秀〈長崎県〉篠崎公一/マイシュガーペイピーのシングルCD=〈岩手県〉菅原敬市〈東京都〉鎌田光宣〈和歌山県〉高野哲弥

# LINES MAN

MSX MSX 2/2+ RAM8K BY 下村かつひこ

●□遊び方は48ページにあります



1 COLOR1,10,7:SCREEN2,1:FORI=0TO27:VPOKE
14336+I,VAL("&H"+MID\$("0E0E040E15040A090
E0E040E15246AC98ECEE4FE45040A09183C3C18"
,I\*2+1,2)):NEXT:LINE(0,0)-(255,80),7,8F:
LINE(0,100)-(150,160),12,8F:T=0:M=50:CLO
SE:OPEN"GRP:"AS#1:PLAY"T150L805"

2 X=0:Y=50:H=3:G=1:R=RND(1)\*2+1:PUTSPRIT E2,(180,160),1,0

3 FORI=0TOM:NEXT:PUTSPRITE1,(X,Y),15,3:X
=X+18:Y=Y+H:H=H+R:IFY>125THENH=-H+1.5:F=
POINT(X,Y):G=0

4 S=STICK(0):IFS=3THENP=2:C=10:GOTO6ELSE IFS=7THENP=1:C=12:GOTO6ELSEIFX>255THEN7 5 GOTO3

6 ONGGOTO3:PLAY"S2M5000C":PUTSPRITE2,(18 0,160),1,P:IFF=CTHENT=T+1:U=U+(T>U)\*(U-T ):LINE(255,38)-(1,1),7,BF:PRINT#1,"SCORE ";T;"HISCORE";U:D=TMOD3:IFD=0THENM=M-5:G OTO2ELSE2

7 DRAW"BM70,80":PRINT#1,"GAME OVER":I=ST RIG(0):IFITHEN1ELSE7

### 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……ボールの座標H……Y座標の増分

### その他の変数

○……イン、アウトの判定用カラーコード

□・・・・・ボール加速のカウント用 F・・・・・ボールが落ちた座標のカ

ラーコード

G……ボールが地面に落ちるかのフラグ( [] =落ちる)

1……ループ用

M······ボール移動速度調節用

P……ジャッジ表示切り換え用

(P=1:イン、2:アウト)

R…… Y座標の増分Hの増分

S······スティック入力用

T……スコア

U·····ハイスコア

### プログラム解説

### 1初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●画面作成●変数設定●

グラフィック画面をオープンして文字を表示できるようにする

●効果音

### 2ラインズマン表示

●変数設定●ラインズマン表示

### ⑤ボール移動表示

●ボールのスピード調節用時間 待ち●ボール表示●ボール移動 座標計算●Y座標の増分設定● 次の表示でボールが地面に落ち るかの判定処理(Yの値が125よ り大きくなったら、Yの移動増 分日をーH+1.5にしてボール をはずませる/ボールの座標の カラーコードを調べる/地面に 落ちるというフラグを立てる)

### 4イン? アウト?

●スティック入力●アウトだと 思ったとき(S=3)旗を上げて いるスプライトパターンを用意 する(P=2)/判定用カラーコ ードを場外の色にする(C=10) /行6へ飛ぶ●インだと思った とき(S=7)旗を下げているス プライトパターンを用意する (P=1)/判定用カラーコード



### FM-7を改造して

【下村かつひこ】このゲームは 友だちをよんできて点数を競いあうと楽しいでしょう。 係ないけど、MSX2版サークを買おったと思っていれば、うし、買ったと思っていれば、うし、買ったがか教えに入がいか教えに入る、このまえ、してMSXのジョイスティックラえに立ちった。 ました。重たい役になくなった。まくことがないにします。



をコートの色にする(C=12)/ 行6へ飛ぶ●ボールが画面から 出たら行7へ飛ぶ

### **5**くりかえし

●行3へ飛ぶ

### 6ジャッジの判定

●ボールが地面についていなけ

れば行3へ飛ぶ●効果音●旗表示●ジャッジが正しかったらスコアを加算●ハイスコア、スコア処理●3ボールごとにボールの速度を速くする●行2へ飛ぶ

### **プ**ゲームオーバー

●メッセージ表示●リプレイ処 理

### グラフィック画面に文字を表示する

SCREEN2以上の画面モードのことをグラフィック画面という。グラフィック画面にはふつう文字が表示できないが、SCREEN2以上のゲームでもスコアやメッセージなどの文字を表示していることが多い。いったいどうすればそんなことができるのかという質問がときどきくるので、ここでかんたんに説明しておこう。

まず、グラフィック画面に文字 を表示する準備をしなくてはいけ ない。プログラムでは「OPEN" GRP:"AS#1」となっている。 これは、グラフィック画面に#1 という番号をつけて「あける」と いう意味で、グラフィック画面が あくと、

PRINT#1,"〈文字列〉"

という形式で文字列が表示できる。 ただし、文字の表示位置はグラフィック座標で指定しなくてはいけない。グラフィック座標の指定は、PSET(点を置く)やPRESET(点を消す)なども使われるが、座標が定数なら、

DRAW"BM1 ØØ, 1 ØØ" などのようにDRAW文を使うと いい。この場合は座標(100,100) に文字が表示されることになる。



# クルクル

MSX MSX 2/2+ RAM16K BY BATON

▼□遊び方は48ページにあります



【BATON】 それにしても採用さ

れるとは思わなかった。今までは

ボツボツボツの連続で、これもボ

ツだと思っていたんだぷー。だか

ら死ぬほどうれしいんだよー。初

投稿で初採用? ふざけるな/オ

レがどんだけ苦労したか。で、私

たちのサークルの紹介をします。

会員6名、週2回集まってプログ ラミング活動をおもにしている

(ゲームばっかりしているが)。会

だからインケン

BAION

・丘中の技術部の

長は私(BA)であり、副会長はTON2です。これを機会に会報などを出して

会員を増やしたいと考えています。この作品ははじめ驚異の1ドットスクロ

ールのゲームだったけどくだらないので、むちゃくちゃやっているうちにこ

れになりました。だから、いろいろとインケンなのです。最後に、今にでも サークルに入りたい人は、上宮高校1年5組のロジャー(BA)まで。

7-14 te5

読んどるかー

このプログラムでは一部マシン語(USR)を使用しています。 打ちこみおわったらRUNするまえにかならずセーブしてくだ さい。打ちこむときは、とくに行1の2つのDEFUSRと、行2のPOKE文の ところに十分注意して打ちこんでください。

1 SCREEN1: WIDTH29: COLOR15, Ø, Ø: DEFINTA-Z: KEYOFF: DEFUSR=-2752: DEFUSR1=342: N=1 2 FORI=ØTO2Ø:POKE-2752+I,VAL("&H"+MID\$(" 23235E2356626BØ6Ø8CD4AØØCBØ7CD4DØØ231ØF5 C9", I \* 2+1, 2)): NEXT: E\$ = CHR\$(27): INPUTN: IF N<>2THENFORK=ØTO1:CLS:R=3Ø:H=2:A=RND(-TI ME) \*159+93: M=5: C=A-(A=1270RA=1440RA=160) :PRINTE\$"Y+."CHR\$(C):F=C:GOSUB5:K=Ø:NEXT 3 C=RND(-TIME)\*8:E=CMOD2:FORI=ØTO7:A=RND (-TIME) \*248: VPOKE320+I, A: VPOKE328+I, A-(I =C) \*8+1: VPOKE336+I, VPEEK(320+E\*8+I): NEXT :C=4Ø:D=41:R=6Ø:H=5:F=E+49:M=6Ø 4 CLS:PRINTES"Y\*,1 2"E\$"Y+,( )"E\$"Y-%\* は と"ちらて"しょう ? [1または2]":GOSUB5:GOTO3 5 S=30\*N-G:VPOKE8192+C\(\frac{2}{3}\),202:A=USR1(0) 6 A=USR(C\*8):A=USR(D\*8):FORI=ØTOR-S:NEXT :PRINTE\$"Y4#TIME"S:K\$=INKEY\$:IFK\$<>""THE NIFK\$=CHR\$(F)THEN8ELSES=S-M:GOTO6ELSEIFT IME<S\*3THEN6ELSETIME=0:S=S-1:IFS>0THEN6

7 PRINTES"Y%+REGRET !!"ES"Y'+TOTAL"T:T=Ø

:G=Ø:PLAY"T18ØV1502LC203GEDFDGEC2":GOT09

8 T=T+S:G=G+H:PRINTE\$"Y%\*CORRECT !!"E\$"Y 43TOTAL"T: PLAY"T25ØV1505L4ED8F2R8GF."

9 FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT:RETURN

### 変数の意味

A······· 乱数初期化/USP関数 呼び出し用

C……表示文字コード(ゲーム 1 およびゲーム2の左側のキャ ラクタコード)

□……表示文字コード(ゲーム 2の右側のキャラクタコード)

E……ゲーム2の正解番号

**E\$……**エスケープシーケンス 用: CHR\$(27)が入る

F……正解文字のキャラクタコ -1

G……ゲーム時間調節用

H……ゲーム時間調節用変数設 定用

| ・・・・・ループ用/汎用

K……ゲーム 1 のループ用

K\$……文字入力判定用

M……はずれのときにスコアか ら減点する値

N ……ゲーム選択用

R……時間待ち調整用

S……残り時間

T……スコア

### 1初期設定

●画面初期設定●変数整数型宣

言●ファンクション表示のオフ

●USR関数定義

### 2ゲーム1

■マシン語書きこみ●エスケー プシーケンス用変数ESICH 日\$(27)を設定●ゲーム選択 ●ゲーム 1 用変数初期設定●文 字表示●サブ(行5~日全体が サブルーチンになっている)呼 び出し●ゲーム 1 くりかえし (行2のとちゅうのFORにも どる)

### 3ゲーム2

KURU

KURU

NANTO NAKU

NOTSUKOSHI NO

"MAWARIDO RO"

OMOIDASHI CHATA

3 3

表示文字コード変数設定●表 示パターンの作成●ゲーム2用 変数初期設定

### 4メッセージ表示

●画面消去●ゲーム2用メッセ ージ表示●サブ(行5~9)呼び 出し●ゲーム2くりかえし(行 3へ飛ぶ)

### 5ゲーム用サブ開始

●初期タイム設定●キャラクタ 色設定●キーバッファクリア (USR1)

### 6文字横スクロール

●文字パターンを横スクロール させる(USR) ●時間待ち● 時間表示●文字入力●正解判定

KUNKEDO ●スコア処理●ミス時のスコア 処理●リプレイ時の変数処理● ゲームオーバー判定

ZENZEN

### **7**ゲームオーバー

●失敗時のメッセージ表示●ス コア表示●効果音●入力待ちサ ブへ(行日へ飛ぶ)

### 8クリア

■スコア処理●正解時のメッセ ージ表示●スコア表示●効果音

### 9入力待ち

●入力待ち●行5をGOSUB で呼んだ場所にもどる

### マシン語解説

&HF54Ø~&HF554 文字パターンを横スクロールさ せる(USR)



当選者 ●2月号ソフトブレゼント当選者①「ロードス島戦記」= (埼玉県)加藤徳太〈東京都・松本卓〈富山県〉林宏育/「サーク」= 〈秋田県・杉渕巧〈茨城県・石 川正喜・杉田隆之/「スペース・マンボウ」=〈長野県〉池田剛士〈兵庫県〉庄司薫〈福岡県〉坂井徹吉/『維新の嵐」=〈新潟県〉高畑慶一郎〈富山県〉吉田直人〈愛 知県、松川茂夫/「ルーンワース」=〈宮城県〉高平茂昌〈福島県〉藤田勇気〈東京都〉斉藤英毅

# BALLING

MSX MSX 2/2+

RAM16K

BY 平平平平

→ 遊び方は49ページにあります



10 DEFINTA-Z:DEFSNGU-Y:COLOR3,1,1:SCREEN 2,0:SPRITE\$(0)="<z&&&a^<":DIMB(24),C(24):OPEN"GRP:"AS#1:ONSPRITEGOSUB230:DEFFNW= RND(1)\*4-2:W=RND(-TIME):B\$="BEST SCORE"

20 FORZ=1TO10:READX,Y:PX(Z)=X\*8+160:PY(Z)=Y\*8+88:FORQ=0TO1:P(X-1,Y-Q)=Z:P(X,Y-Q)=Z:NEXTQ,Z:PY(0)=209:H=100:READP\$,Q\$,R\$

30 PSET(40,48),1:PRINT#1,B\$;" H.H":COLOR9:PSET(136,48),1:PRINT#1,H

40 LINE(0,80)-(255,167),6,BF:LINE(0,88)-(255,159),10,BF:FORZ=96TO152STEP8:DRAW"C2BM0,=Z;R255":NEXT

50 COLOR15:LINE(255,40)-(0,0),1,BF:FORZ=1TO10:PSET(Z\*24-24,4),1:PRINT#1,Z:LINE(Z

50 COLOR15:LINE(255,40)-(0,0),1,BF:FORZ=
1T010:PSET(Z\*24-24,4),1:PRINT#1,Z:LINE(Z
\*24-20,16)-STEP(23-(Z=10)\*12,20),15,B:DR
AW"U10L12U9":NEXT:DRAW"D9L12U9D9L12":M=1
60 E=0:J=0:K=0:FORZ=0T024:B(Z)=0:NEXT
70 FORF=1T010:FORZ=0T010:X(Z)=PX(Z):Y(Z)
=PY(Z):A(Z)=0:PUTSPRITEZ,(X(Z),Y(Z)),15,
0:NEXT:T=0:C=0:L=F=10:SPRITEON
80 X=16:Y=112:U=2.5:V=0;A=0:G=0

90 S=STICK(0):G=G+(S=3)\*(G<9)-(S=7)\*(G>9):Y=Y-(S=1)\*(Y>85)+(S=5)\*(Y<154):PUTSPR
ITE0,(X,Y),1,0:PUTSPRITE11,(32,Y+G),4,0:
IFSTRIG(0)THENPUTSPRITE11,(0,209)ELSE90
100 X=X+U:Y=Y+V\*(Y>82)\*(Y<158):V=V+RND(1)\*G/360+FNW/90:PUTSPRITE0,(X,Y),1,0:IFX<

240THEN100 110 FORZ=1TO10:A=A+A(Z):NEXT:A=A-C:GOSUB 200:E=E+A:K=K+1:IFT=1THEN140ELSEC=A:D=F\* 24-24+J\*12-(A=10)\*L\*12:J=J-L:DRAW"BM=D;, 18"

120 IFA<10THENPRINT#1,AELSEGOSUB270:DRAW "C15BD8BR16E10L10F10":PAINT(D+18,20):PAINT(D+24,20):B(K)=-2\*(F<10):IFLTHENIFJ=3THEN150ELSEF=9:NEXTELSE150

130 IFJ=3THEN150ELSET=1:GOT080

140 D=F\*24-12-(J=2)\*12:J=J-L:DRAW"BM=D;, 18":IFA+C<10THENPRINT#1,AELSEPLAY"04XR\$; ","03XR\$;":DRAW"C15BD8BR4E10":PAINT(D+12,20):B(K)=-(F<10):IFF=10THENIFJ<3THENF=9:NEXT 150 GOSUB210:NEXT

160 IFINKEY\$<>""ORPLAY(0)THEN160

170 IFE<=HTHEN190ELSELINE(128,48)-(220,56),1,8F:GOSUB270:FORZ=0TO10:COLOR(ZMOD7)\*2+3:PSET(40,48),1:PRINT\*1,8\$;E:NEXT:H=E180 COLOR3:FORZ=0TO2:PUTSPRITE0,(183+Z\*8,47),2,0:FORQ=0TO32:Q=ASC(INPUT\$(1)):NEXT:PSET(184+Z\*8,48),1:PRINT\*1,CHR\$(Q-1):NEXT:PUTSPRITE0,(40,48),0:PRINT\*1,B\$190 IFINKEY\$=CHR\$(13)THEN50ELSE190

200 FORQ=0TOK:IFB(Q)=0THENNEXT:RETURNELS EB(Q)=B(Q)-1:E=E+A:IFB(Q)=1THENE=E+C-A:C (Q)=C(Q)+A:Q=K:NEXT:RETURNELSEGOSUB220:N EXT:RETURN

210 FORQ=ØTOK:IFB(Q)=ØTHENNEXTELSEQ=K:NE XT:RETURN

220 PSET(M\*24-19-(M=10)\*4,28),1:PRINT#1, USING"###";E:M=M+1:E=E+C(K-1):C(K-1)=0:R ETURN

230 SPRITEOFF:IFPTHENXM=X(P):YM=Y(P):PUT SPRITEP,(Ø,209)ELSEXM=X:YM=Y:XA=U:YA=V 240 P=P(XM/8-20,YM/8-11):IFA(P)THENSPRIT EON:RETURNELSEBEEP:XA=(X(P)-XM+XA+FNW)/3 :YA=(Y(P)-YM+YA+FNW)/3:A(P)=1

250 X(P)=X(P)+XA:Y(P)=Y(P)+YA:PUTSPRITEP,(X(P),Y(P)),7,0:SPRITEON

260 IFX(P)<172ORX(P)>240ORY(P)<84ORY(P)>
155THENPUTSPRITEP,(0,209):P=0:RETURNELSE
250

270 PLAY"04XP\$;05C04XQ\$;05CC2","03XP\$;04 C03XQ\$;04CC2":RETURN

280 DATA2,4,4,3,4,5,6,2,6,4,6,6,8,1,8,3,8,5,8,7,S9M9000L8CC16C16E16G,A4..A+AG16,S9M9000L8AA+GECF2

### 変数の意味

### スプライト座標

X、Y……手球の座標※Yは調整球のY座標としても使用 U、V……手球の座標増分 G……手球のY座標増分変化用 ※調整球のY座標増分としても 使用 PX(n)、PY(n)……的球の 初期位置座標保存用(nは的球 の番号)

X(n)、Y(n)······移動する的 球の座標(nは的球の番号)

XA、YA……的球の座標増分 XM、YM……移動してあたっ た球(手球または的球)の座標保 存用※その球がどの的球にあた るかをP(n,m)によって調べ

### る

### グラフィック座標

□……球数表示用×座標 M……スコア表示用フレーム数 (確定スコアを表示するときの ×座標計算に使用)

### その他の変数

A…… ] 投で消した的球の数

 A(П)……的球が消去されたかの判定用(0=ある、1=消去、

 のは的球の番号)

**A\$**······ハイスコア時の名前入 カ用

B(n)……ストライク・スペア 判定用(0=ノーマル、1=スペ ア、2=ストライク、 n は投球 数)

B\$...... BEST SCOR



当選者
●2月号ソフトプレゼント当選者②「シュヴァルツシルト」=〈特奈川県〉鈴木大輔〈山梨県〉橋本淳〈愛知県〉水野茂広/「アウトロー水滸伝」=〈埼玉 県〉末木将一〈千葉県〉川崎有亮、俳本県〉田村哲司/「あー〈しゅ」=〈岩手県〉佐藤諸義、(東京都〉今野美和子〈愛知県〉水野敏也/「魔宮殿」=〈兵庫県〉中多利 希〈鳥取県〉宮脇周作〈福岡県〉堤浩樹/「電脳学園シナリオー」=〈北海道〉菊田雅広、岐阜県〉秋本賢一(兵庫県〉牛尾隆宏 E 」の文字が入る

□…… ] 投目で消えた球数

○(□)……消した球数保存用 (ストライク時のスコア計算用)

E·····スコア

F……フレーム数

FNW……乱数発生用(ユーザー) 一定義関数)

H······ハイスコア用

J……10フレーム時の投球数

K……全投球数

L……10フレーム用フラグ

P……移動している的球の番号 \*\*あたった球が手球か的球かの 判定にも使用(0のとき手球)

P(n, m)……スプライト衝突 時に移動している球(手球また は的球)があたる的球の番号(n、 mは移動する球の座標から計算 される仮想座標で行20で設定)

P\$、Q\$……PLAY文データ(ストライクとベストスコア時の効果音用)

□……ループ用

**吊\$……**PLAY文データ(スペア時の効果音用)

S······スティック入力用

T……2投目かどうかの判定フラグ(1=2投目)

U、V······手球の座標増分

W…… 乱数初期化用Z…… ループ用/汎用

### プログラム解説

10 初期設定/画面初期設定/ スプライトパターン定義/スプライト衝突割りこみ先設定/ユーザー定義関数定義/メッセージ設定

20 的球開始座標設定/つぎに あたる的球設定/ハイスコア初 期値設定/PLAY文用データ 設定

30 開始時のハイスコア表示

40 レーン表示

50 スコア表表示

60 開始時の変数初期設定

70 開始時の的球表示

80 投球時の変数初期設定

90 投球位置およびスライスフック調整(スティック入力)/手球およびスライスフック調整球表示/投球判定(トリガー入力) 100 手球移動表示/レーンの

終わりについたかの判定

110 消した的球数処理/行200(スコア処理サブ)を呼び出す/スコア加算処理/2投目かどうかの判定(2投目のとき行140へ飛ぶ/1投目のとき球数表示座標処理)

### 120~130 1投目

120 ストライクでないかの 判定/(ストライクでない場合)球数表示/(ストライクの 場合)行270(効果音サブ)を呼び出す/ストライクマーク表示/ストライク・スペア判定 用変数設定(10フレーム以外は2)/10フレーム処理(10フレームの1、2投目なら行70のループ先頭にもどる/それ以外は行150へ)

130 10フレーム処理(10フレームの3投目なら行150へ/ それ以外は2投目判定用フラグTを1にして行80へ)

### 140~150 2投目

140 2投目の球数表示座標処理/スペアでないかの判定/(スペアでない場合)球数表示/(スペアの場合)効果音/スペアマーク表示/ストライク・スペア判定用変数設定(10フレーム以外は1にする)/10フレーム処理(10フレームと投目でスペアの場合もういちど行70のループ先頭にもどる/それ以外は次の行150へ)150 行210(スコア表示サブ)を呼び出す/次のフレームへ(行70のループ先頭へもどる)

### 160~190 ゲーム終了

160 入力待ち

170 ベストスコア判定/行 270(効果音)を呼び出す/メ ッセージ表示

180 ベストスコア時の名前入力および表示

190 入力待ち(リプレイ)

200~220 スコア処理サブ

200 ストライクおよびスペアの判定処理(ストライク、スペアによるスコアが確定したらスコア表示サブを呼び出してそのぶんのスコアを表示) 210 スコアを表示するかの判定サブ(スペア、ストライク



のときにスコアが確定していない場合は表示しないでもとにもどる)

220 スコア表示サブ 230~260 スプライト衝突限

230~260 スプライト衝突時の 割りこみサブ

230 スプライト衝突割りこみ禁止/移動している球が手球か的球かの判定(Pは 0 のとき手球、それ以外は移動している的球の番号を表す)/(移動している球が的球のとき)移動してきた的球が座標保存/移動してきた的球の座標と座標増分保存(あたった的球の判定とその的球の座標増分計算に使用)

240 あたった的球の番号設定/その的球があるかどうかの判定/(すでに消えている場合)スプライト衝突割りこみを許可してもとにもどる/(まだある場合)効果音/その

的球を移動させるための座標 増分処理/その的球がすでに あたったことを配列A(P)に 記録

250 移動する的球座標処理 /移動する的球表示/スプラ イト衝突割りこみ許可

260 移動する的球がレーンの外に出たかの判定/(レーンの外に出た場合)的球消去/移動する球の判定用変数Pを手球にもどしてもとにもどる/(まだレーンのなかにある場合)行250へ飛ぶ

270 ストライクおよびベストスコア時の効果音サブ(PLAY文の中に文字型変数を使い、オクタープを変えて同一のデータを2つのチャンネルで演奏させている)

280 的球の初期位置座標計算 用(行20で読みこみ)/PLAY 文データ(行20で読みこみ)

### プログラマからひとこと

### ざけんじゃねー!



【平平平】まいどどーも。そろそろ私のファンもつくころじゃないかと思います。モデルの腋崎あやさんみたいな女の子なら大歓迎です。ところで、よくこの欄に「テストまえなので」とか書く人がいますが、ざけんじゃねー/ そんなにうまくテストまえに採用通知が来るかよ/ とか思っていたら、ほんとうにテストまえに来てしまいました。ま、いっか。写真は3年まえの、まだカタギだったころのです。

### ♪プログラム確認用データ

使い方は 54ページ

10>210 20> 94 30> 59 40>233 50>228 60> 53 70>149 80> 20 100>240 90>137 110>216 120> 8 130> 61 140>181 150> 96 160>181 170> 29 180> 90 190> 12 200> 23 210>119 220>187 230> 67 240>141 250> 13 260>254 270>102 280>198 



# キーボードシステムV2

MSX MSX 2/2+ BY KANDO RAM32K

→ 遊び方は50ページにあります



```
このプログラムはほとんどマシン語です。ちょっとした打ちこみ
        ミスによって、すべての苦労がリセット攻撃でパーになってしま
<mark>うかもしれません。プ</mark>ログラムをRUNするまえにかならずセーブしましょう。ブ

ッ飛んだときのショックが1000ぶんの1になります。また、行30にある「■」はカー
ソルキャラクタなのでふつうには打ちこめません。「KEY1, CHR$(255)」
を実行し、F1キーを使って打ちこんでください。
10 CLEAR200, &HBE7F: DEFINTA-Z: COLOR15, 1, 1
:SCREEN2,2,0:OPEN"GRP:"AS#1:DRAW"AØS4":D
EFUSR=&HC000:DEFUSR1=&HBE80:DEFUSR2=&HBF
DD
20 N(0) = & HC43A: N(1) = N(0) +1: N(2) = & HBFDC: C
(0)=6:C(1)=10:C(2)=11:FORI=&HBE60TO&HC43
FSTEP32:READA$:FORJ=0TO31:POKEI+J,VAL("
H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:GOSUB240
30 SPRITE$(0)=CHR$(24)+"(".SPRITE$
(1)=STRING$(32,255):SPRITE$(2)="タルわ回わルタ"
:FORI=0T07:READA$:S$="":FORJ=0T04:S$=S$+
CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT:SP
RITE$(3+1)=S$:NEXT:FORI=0T02:A=&H1B70+I*
4+2: VPOKEA, 4: VPOKEA+1, 11: NEXT
   '-----MATN
50 GOSUB230:O=(S=5)*(T<7)-(S=1)*(T>0):T=
T+0:C=6-(R=0)*(C=6)*C:PUTSPRITE2,(23-(T>
3)*112,79+(T+(T>3)*4)*8),C:IFOTHENBEEP
60 IFRTHENBEEP: ONT+1GOSUB80,90,100,150,1
60,200,210,220:BEEP:PUTSPRITE28,(0,208):
GOTOSØELSESØ
70
80 A=USR(0):RETURN
90 A=USR(2):RETURN
100 W=PEEK(&HC340):GOSUB130
110 S=STICK(0):0=(S=7)*(W<56)-(S=3)*(W>0
):W=W+O:IFOTHENBEEP:POKE&HC340,W:GOSUB13
120 IFINKEY$=CHR$(24)THENFORI=3TO10:PUTS
PRITEI, (0,209): NEXT: RETURNELSE110
130 FORI=0TO7:IFI*12<WORI*12>W+39THENPUT
SPRITEI+3, (0, 209) ELSEA = PEEK (& HC401 + I * 12 -
W):B=(AAND192)/64:PUTSPRITEI+3,(X(B)+(AA
ND15) *17+8,126+19*B),7
140 NEXT: RETURN
150 PUTSPRITE0, (29,66), 6: A=USR1(0): PUTSP
RITEØ, (0,209):LINE(232,48)-(246,54),1,BF
: RETURN
160 Q=0:FORI=0TO2:V(I)=PEEK(N(I)):NEXT
170 GOSUB230:0=(S=5)*(Q<2)-(S=1)*(Q>0):Q
=Q+O:IFOTHENBEEP
180 IFUTHENPUTSPRITE2, (0,209):C=6:RETURN
ELSEA=19-(Q=2)*224+(Q=2)*3:B=24-(Q=1)*24
:PUTSPRITE2, (A-9, B-1), C, 2: C=6-C
190 0=(S=3)*(V(Q)(4+(Q=2))-(S=7)*(V(Q))0
):V(Q) = V(Q) + 0:IFOTHENBEEP:LINE(A,B)-(A+6
,B+6),1,BF:DRAW"BM=A;,=B;":PRINT#1,CHR$(
48+V(Q)):POKEN(Q),V(Q):GOTO170ELSE170
200 I=PEEK(&HC43A):POKE&HC43A,PEEK(&HC43
B):A=USR(1):POKE&HC43A,I:RETURN
```

```
210 BLOAD"EV": RETURN
220 BSAVE"EV", &HC43D, &HC849: RETURN
230 S=STICK(0):R=STRIG(0):F=(P=0)*S:P=(S
=0):S=S+F:U=(INKEY$=CHR$(24)):RETURN
   '-----SCREEN
240
250 FORI=0T02:FORJ=0T023:LINE(32+J*8,4+I
*20)-(32+J*8,23+I*20),C(I):NEXTJ,I:A=USR
2(0):LINE(4*8-2,2)-(28*8-1+2,65),15,B
260 Y=120:FORI=0TO3:READX,Q,A$:X(I)=X:FO
RJ=1T0Q+11:DRAW"BM=X;,=Y;C15D13F1R13E1U1
3H1L13BD2BR1": AA$=MID$(A$, J, 1): IFAA$="
THENPAINT(X+2,Y+2),15ELSEPRINT#1,AA$
270 X=X+17:NEXT:Y=Y+19:NEXT
280 DRAW"BM222,138C15R19F1D32G1L14H1U16H
1L3H1U14":FORI=ØTO3:READX,Y:LINE(X,Y)-(X
+19,Y+10),,B:NEXT:DRAW"BM19,24":PRINT#1,
"4":DRAW"BM19,48":PRINT#1,"4":DRAW"BM240
,24":PRINT#1,"0"
290 COLOR6:FORI=0TO3:PRESET(32,80+1*8):R
EADAS: PRINT#1, AS: NEXT: COLOR15: FORE = ØTO6:
READX, Y, A$: FORI = ØTO4: FORJ = ØTO15: D=VAL (MI
D$(RIGHT$("000000000000000"+BIN$(VAL("&H
"+MID$(A$,I*4+1,4))),16),J+1,1))*15:D=D-
(D=Ø):PSET(X+J,Y+I),D:NEXTJ,I,E:RETURN
300 '----DATAS
310 DATA3A2DC43D3DC2A0C03E7F3201C3C3A0C0
320 DATA 16005AC304BF3E07CD41010707D0AFC
DD80047AFD9CDD500D90F30EA0F30370F
330 DATA 381B7BFE5F28Ø31C186AØ42ØØ4Ø6Ø61
80206047AFEA0284C1410F818477BB728
340 DATA Ø31D185ØØ42ØØ4Ø6Ø618Ø2Ø6Ø47AB72
8331510F9182EF5CDD2BF7ACDC8BF7BCD
350 DATA C8BF0420020605F10F380D7EFE0F280
1342310F70602180C7EB72801352310F8
360 DATA 060218007A32DBBFD9CD71BFD90505C
A86BE18167B87C61D21011BCD4D002100
370 DATA 2078B720052B7CB520FB7A83D9F521E
806011000AFCD5600F111300021E800F5
380 DATA ØFØFØFØFE6ØFCD53BFF1E6ØFCD53BFD
9C386BEFEØA38Ø4ØE3718Ø2ØE3Ø81ED53
390 DATA B9FC22B7FCE5D5CD8D00D1E10108000
9C916001E0FCDD2BF7A8787CDC8BF3ADB
400 DATA BFCDC8BFAF06040EC0F53E109396300
4F1B118Ø328FAF123CBØ9CBØ91ØEBF57A
410 DATA 878787C6206F260043CB38DCCDBF280
32410FDF10604F5CD4D00F12310F81D20
420 DATA B4147AFE1820ACC9856FD024C923232
323C9F53ADCBFCDCFC2F1C90000213DC4
430 DATA 113EC43600010702C5EDA0EAE9BFC13
60FEDA0EAEFBFCD71BFC9
440 DATA CDDFC2CD90003EC32170C1F3329FFD2
2AØFDFB3A3CC4B72Ø163EØ7CD41Ø1Ø7Ø7
450 DATA 381D3A2DC43D20072A38C4232336FFA
F323CC4CD56013EC9329FFDCD9000C9CD
460 DATA SECØCD6ØBECDCBCØCDØØC13A2DC43D2
0082103C3367F23367FCD2BC118B521FF
```

470 DATA C2AF575FCD4101060807D47FC010FA1 47AFEØ62ØEF3EØ393367F233D2ØFAC9F5 480 DATA E57A878787803D2110C3CD1DC27EFEF FE128ØB77231C7BFEØ32ØØ3F1F1C9F1C9 490 DATA ØEØ33A2DC4FEØ22ØØ1ØD11FFC2411AF E7F28ØCC521Ø2C341BE28Ø8231ØFAC113 500 DATA 10ECC9CBFE3E7F12C118F406033A2DC 4FEØ22ØØ1Ø5AF21Ø2C3CB7ECBBECCE6CØ 510 DATA 233CB820F4C9367FCD3EC2E5C5F547C DBBC246F1F5210BC3CD1DC270F1C1E1C9 520 DATA 2102C311FFC206031AFE7F2809F57EF E7F2ØØ8F17723131ØEF18Ø32318FØ3A2D 530 DATA C43D3DC03A33C43204C3C906001102C 3D51AFE7F28364F3A4ØC381F52141C3CD 540 DATA 1DC2F1CD1DC24E2366695D7887CD930 Ø5C3CCD93ØØ21ØBC378CD1DC25E3EØ88Ø 550 DATA CD9300D1130478FE0320C5C91E0018E DF3D90806002108C31102C31AFE7F2808 560 DATA 343A0FC3BECC22C223130478FE0320E B3A2DC4B7287A47212EC4343EØ3BE2Ø7Ø 570 DATA 360005282A2132C4347E2BBE2062233 6002A2FC47EFEFF285E3233C4237E3231 580 DATA C423222FC43E022104C3CDE6C018413 AØ2C3CBBF 2A38C4BE28252323E52A36C4 590 DATA 5D54E1B7E5ED52E130092238C477233 601181D36FF2336FF3E01323CC4181123 600 DATA 347E3C200B2B7E2323772238C423360 1CD4FC2Ø8D9FBC9AF322DC418F3856FDØ 610 DATA 24C93600C5D5E52B2B2B344ECDBBC27 9CD1DC24EE1E523232371E1D1C1C9E5F5 620 DATA 2105C3CD1DC2AF7723232377F1E1C90 60021701BE52102C378CD1DC27ECBBFE1 630 DATA FE7F2813E5C5CD83C2C1E17BCD4D007 A23CD4DØØ232323Ø478FEØ32ØD73EDØCD 640 DATA 4D00C92101C4CD1DC27EF50707E603F 5Ø6134FCDAEC2C6775F1DF12129C4CD1D 650 DATA C256F1E60F06114FCDAEC28257C9AF0 CØDC8CB393ØØ18ØCB2Ø18F43A2DC4FEØ2 660 DATA 28053A3AC4180878FE0220F63A3BC42 13DC4D5110401B72804193D20FCD1C923

670 DATA 237E322DC42A34C42238C4222FC4367 F233601214DC806003E0F772310FCC97F 680 DATA 7F7F7F7F7F00000000000000000000000000 122FFFF16181AFF1D1FFF2426FF2527FF 690 DATA 11130D0F1012000804FF170507FF200 AØCØEØBØ921231419Ø21B1EØ615Ø31CØ1 700 DATA 145DØD9CØCE7ØB3CØB9BØAØ2ØA73Ø9E B086B08F20780071407AF064E06F4059E 710 DATA 054E050105BA0476043604F903C0038 AØ357032703FAØ2CFØ2A70281025DØ23B 720 DATA Ø21BØ2FDØ1EØØ1C5Ø1ACØ194Ø17DØ16 801530140012E011D010D01FE00F000E3 730 DATA 00D600CA00BE00B400AA00A00097008 FØØ87ØØ7FØØ78ØØ71ØØ6BØØ65ØØ5FØØ5A 740 DATA 00550050004C004700430040003C003 9003500320030002D002A002800260024 750 DATA 00220020001E001C001B00190018001 6001500140013001200110010000F000E 760 DATA 0080C081C1C283C384C4C586C687C78 8C8C98ACA8B4Ø41Ø242Ø343Ø44445Ø646 770 DATA 07474809490A4A0B4B0810151D00005 1C9@1@@7F51C9@@D351C9@4@4@@@@@@@@ 780 DATA 8,2," 345 78 0-4 ",16,1,"QWERT YUIOP@E",21,1,"AS FG JKL :3",29,0,"ZXCVB NM,./\_",229,46,229,22,8,22,8,46 790 DATA "1-PLAY 5-ENV.SET","2-PL 6-RECORDING","3-POS.SET AY (BGM) LOAD","4-ENV.EDIT 8-SAVE" 800 DATA 231, 40,673894A4F4A494A49739 810 DATA 231, 16, FEFC8082FC828082FEFC 10, 16, FE7E8080FC9F8081807F 820 DATA 830 DATA 10, 40,FC7E8280FC9F8281FC7F 840 DATA 219,178,F2208A20F9C08880F080 850 DATA 219,185,98E2A113C1F2A1129912 860 DATA 235,185,278E2451A4516451278E 870 DATA 1010101010, F8047880FC, F8047804F 8,909090FC10,FC80F804F8,7880F88478,FC081

### 変数の意味

### グラフィック座標

X、Y……画面にキーボードを描くときに使用X(n)……画面のキーボードの各列の左端のX座標

その他の変数

A、AS、B、O······汎用(Aは

おもにUSR関数呼び出し用、 A\$は各種データ読みこみ用、 Bは矢印を表示するときなどの 座標指定用、Oはいろいろ) AA\$……画面にキーボードを 描くときに使う C……矢印の色(0か6) C(n)……エンベロープパター ンをエディットするときのグラ フの棒の色

### このプログラムの裏ワザ



【KANDO】Mファン1989年5月号のファンダム通信スペシャルで、名前が載らないでくやし一思いをしたKANDOです。以下にこのプログラムの裏ワザを少々。行560の2行目「3日203」の「203」を「201」にすると録むしたものを聞くとき、鮮明になります。また伴奏データを自分で打ちこむこともできます。8HC951番地からがその場所で原則的には(音階データ〉(長さ)でならんでいます。ちなみに写真は私の足です。

### 13 プログラム確認用データ 使い方は 54ページ 10>129 20> 30 30>233 40> 96 50> 60 60> 98 70> 65 80> 10 90> 28 100>193 110>223 120> 98 130>171 150>152 140>205 160>159 170> 27 180> 190>157 200>109 210>242 220>167 230> 24 240> 87 250>195 260>108 270>164 280>216 290>235 300>185 310>141 320>237 330>107 340>229 350>136 360> 24 370> 64 380>165 390>212 400>133 410>161 420>243 430>245 440>137 450>188 460> 24 470>172 480> 12 490>185 500>124 510> 10 520>184 550> 61 530> 92 540> 70 560>188 570> 23 580>146 590> 43 600> 50 630>223 610> 51 620>169 640> 90 660>183 650>101 670>191 680>143 690> 44 700> 21 710> 59 720>152 730> 23 740>197 750> 35 760> 24 770>160 780> 15 800> 56 790> 49 810>240 820>169 830> 41 840> 93 850>209 860>129 870>165

02040,7884788478

などの特殊な文字を表示すると きに使う

F、P······スティック入力を安 定させる※カコミ参照

1、 J……ループ用

N(n)······FG、BG、EGE 何番のエンベロープパターンが 設定されているかが入るマシン 語プログラムのワークエリアの アドレス

Q·····FG、BG、EGのエン ベロープパターン番号を設定し ているときの矢印の位置([]= FG, 1=BG, 2=EG)

B······トリガー入力用 S······スティック入力用

S\$……スプライトパターン定

T……メニューの項目の番号ー 1が入る

U······SELECTキー入力用 (押されているとき-1)

V(n)·····FG、BG、EGE 何番のエンベロープパターンが 設定されているかが入る

W······「A」キーを押したときに 出る音の高さがオクターブ4の 「ド」から何半音ぶん離れている かが入る

### プログラム解説

10 マシン語領域確保/スクリ 一ン設定/グラフィック画面に 文字を表示するための準備/U SR関数の定義

20 変数初期化/マシン語プロ グラム書きこみ/行240を呼び 出す(画面作成)

30 スプライトパターン定義/ スプライト面番号 0~2のスプ ライトパターン番号と表示色を セット(VPOKEを使ってス プライトアトリビュートテーブ ルに直接書きこんでいる)

40 REM文

50~60 メニュー選択処理(ト リガー入力があるまではずっと ここにいる。トリガー入力があ ると、そのときの矢印の位置に よって行舠以降の各サブルーチ ンを呼び出す)

70 REM文

80 PLAYE-FOUTUR チン(マシン語プログラムを呼 び出すだけ)

90 PLAY(BGM) モードの サブルーチン(ここもマシン語 プログラムを呼び出すだけ。し SR関数の引数が2なのがミ

100~140 キーを押したときに 出る音の高さをかえるモードの サブルーチン(ここはオールB ASICだ)

100 現在「A」キーに対応し ている音の高さがオクターブ

4の「ド」から何半音ぶん離れ ているかをマシン語プログラ ムのワークエリア(&HC3 40)から読み出す/行130を 呼び出す(現在の状況を表示) 110 スティック入力によっ

て状況をかえる(マシン語の ワークエリアも書き換える) 120 SELECTキーの入 力があったら状況の表示を消 してメニューにもどる

130~140 Wの値によって現 在の状況を表示するサブルー チン

150 エンベロープパターンを エディットするサブルーチン (エンベロープパターンをエデ イットするための矢印を表示/ マシン語プログラムのUSR1 を呼び出す。実際のエディット 作業はすべてマシン語でやって るわけだ/矢印のスプライトを 消す/「ADD.」のアドレス表 示を消す)

160~190 FG. BG. EGK 何番のエンベロープパターンを 割り当てるのかを設定するサブ ルーチン

160 現在、どう割り当てられ ているのかをマシン語のワー クエリアからV(n)に読みこ **#**?

170~190 スティック入力に よってFG、BG、EGの選 択用の矢印を動かし、トリガ 一入力によってどれのエンベ ロープパターン番号を変える かを選択し、スティック入力 によってエンベロープパター ン番号を変える。SELEC Tキーが押されるまでここに いる

200 レコーディングモードの サブルーチン(マシン語のワー クエリアをレコーディングモー ド用に設定してUSRでマシン 語プログラムを呼び出す。引数 が 1 なのがミソ)

210 エンベロープパターンデ **ータをロードするサブルーチン** 220 エンベロープパターンデ ータをセーブするサブルーチン

### オリジナルエンベロープの原理

キーボードシステムにはオリジ ナルエンベロープ機能があって、 PSGをFM音源のように自由な エンベロープパターンで鳴らせる。 この機能によって、あののぺっと した音しか出ないはずのPSGが、 山の心境か。 けっこうイロっぽく鳴るのだ。

BASICのPLAY文にもエ ンベロープ機能があって、エンベ ロープパターンを8種類のなかか ら選んで使えるのだが、これは1 つ1つの音の長さとは関係なく一 定の速度で音量を変化させてしま うし、変化パターンがあまりにも 単純なので、いまいちおもしろみ がない。やはり、1つ1つの音に鳴 りはじめと鳴り終わりがあり、か つ、鳴りはじめ方と鳴り終わり方 に変化があってこそ、色気が出る のだ。

キーボードシステムでは、キー が押されると、設定したエンベロ ープパターンに従って60分の1秒 単位で音量を調節している。至高 のメニュー作りをしている海原雄

それのまねごとをBASICで やるプログラムを作ってみたので、 下のリストからニュアンスをつか んでほしい。重要なのは行60で1 音ずつ鳴らしているところと、行 70でその音が鳴り終わるまで行 90の音量データに従って音量を調 節しているところだ。ちなみに、 行70にある「FOR W=Ø T O IØØ:NEXT」というル ープは、音量データの個数と鳴ら している4分音符の長さをあわせ るための時間待ちでキーボードシ ステムにはこういったものはない。

### スティック入力を安定させる

スティック入力を使ったプログ ラムで、たとえば右を1回しか押 してないつもりなのに2回ぶん動 いてしまった、とかいうことがよ くある。これは、STICKがI NKEY\$などと違い、その場そ の場でどのキーが押されているの かを調べるための関数だからだ。 シューティングゲームならユーザ ーもアセッているので何回ぶん右 に動いたのか? なんてことは気 にならないのだが、キーボードシ ステムなどの静的なものではどの キーを何回押したのかが重要にな る。キーを押すタイミングや押し ている時間によってキーの受け付 け方がちがってはマズイのだ。そ おもしろいテクニックがある。S TICK関数を使いつつも、キー の受け付けを安定させているのだ。 けだ。

Sでスティック入力を受けて、ん、 最後のほうでSにFを加えている。 このFは何かと調べると、「F= (P=Ø)\*S」だからPが0のと きマイナスS、それ以外ではOに なっている。つまり、Pが I のと きはSもO、PがO以外のときに Sはスティック入力として認めて もらえるわけだ。で、PはいつO 以外になるのかというと、「P= (S=Ø)」、スティック入力がなか ったとき。むずかしくなってきた。 結論してしまえ。スティック入力 を受け付けたら、いちどスティッ ク入力がなくなるまで次のスティ ック入力を受け付けないようにし ているのだ。これでスティック入 こで、ぱっと行230に目をやると、 力が安定して、思いどおりに矢印 を動かしたりエンベロープパター ン番号を変えたりできるというわ

10 DEFINT A-Z:DIM V(12)

20 FOR I=0 TO 12:READ V(I):NEXT

30 PLAY"V15L4"

40 AS="CDEFGAB"

50 FOR I=1 TO LEN(A\$)

60 PLAY MID\$(A\$,I,1):C=0

70 C=(C+1)MOD13:FOR W=0 TO 60:NEXT:SOUND 8, V(C): IF PLAY(Ø) THEN 7Ø

80 NEXT:GOTO 50

90 DATA 14,15,15,15,13,10,8,8,8,8,8,8,8

230 スティック入力、トリガー 入力、SELECTキー入力を いっぺんに受けるサブルーチン ※ここでのFとPの働きはカコ 三参照

240 REM文

250~290 画面作成サブ

250 エンベロープパターン をエディットするときのグラ フを描くときに使うグラフィ ッグパターンを作っておく (ほとんどの作業はUSR2 で呼び出されるマシン語プロ グラムがおこなっている) 260~270 画面にキーボード のグラフィックを描く 280 リターンキーを描く/ FG、BG、EGの値が表示 されるワグと初期値の表示 290 メニューを表示する/ 「FG」「BG」などの特殊な文 字を表示する

300 REM文

310~770 マシン語データ(行 20で読みこみ)

780 画面に描くキーボードの データ(行260で読みこみ)/F G、BG、EGのワクの座標(行 280で読みこみ)

790 メニューのデータ(行290 で読みこみ)

800~860 「FG」「BG」などの 特殊な文字の座標データとパタ ーンデータ(行290で読みこみ) 870 スプライトパターンデー タ(行30で読みこみ)

# マシン語解説

&HBE8Ø~&HBFDA エンペロープパターンエディッ ト(USR1)

&HBFDD~&HBFF9 エンベロープデータの初期化な ど(USR2)

&HCØØØ~&HCØ5D

キーボード、BGM演奏、レコ ーディングのメイン(USR)

&HCØ5E~CØ9F キー入力処理

&HC12B~&HC16F

PSGにデータを送る

&HC17Ø~&HC21C 60分の1秒ごとに呼び出される タイマ割りこみルーチン

ワークエリア

&HC310~&HC33F キーボードと鍵盤の対応表 &HC34Ø

BAS I Cの変数Wと同じ &HC341~&HC4ØØ 音程データ

&HC4Ø1~&HC42C 画面上のキーの位置データ &HC43D~&HC95Ø エンベロープデータ

&HC951~&HD3ØØ

レコーディングデータが入る \*&HC436~&HC437 が使うメモリの下限アドレスに なっていて、変更可能。&HD3 ØØは初期値。



MSX 2/2+ VRAM64K BY PENKUNS

→ 遊び方は49ページにあります

このプログラムは「SETBEEP」(ビープ音を変更する)を使用 しているためこのままではMSX ] では動きませんが、行BDの「S ETBEEP2, 4」、行100の「SETBEEP1, 4」を削除すれば、MSX1の RAMBKでも動きます。

10 COLOR3,1,1:KEYOFF:SCREEN1,2,0:WIDTH30 :LOCATE8,12:PRINT"JUST A MINUTE":FORI=ØT 04:READAS:FORJ=ØT031:B\$(I)=B\$(I)+CHR\$(VA L("&H"+MID\$(A\$,J\*2+1,2))):NEXTJ,I

20 PLAY"V15L203CDCDEFGF04L8EDFDGFEDFCDEL 2DEC", "V14L406CDCDCDCDCEFEFEF05DCDCDCCEF EFL2E":FORI=256T0727:A=VPEEK(I):A=AORA¥2 : VPOKEI, A\(\text{VAL} (MID\(\text{MID}\(\text{\$442211}\), IMOD8+1,1) ):NEXT:FORI=1128T02023:A=VPEEK(I):A=AORA ¥2: VPOKEI, A: NEXT

30 FORI=0TO7: VPOKE776+I, VAL("&H"+MID\$("F 7F7ØØBFBFBFØØF7", I\*2+1,2)):NEXT:FORI=ØTO 1:FORJ=ØTO7:VPOKE832+I\*64+J,&H11:NEXTJ,I :FORI=ØTO7: VPOKE96Ø+I, VAL ("&H"+MID\$("FEF EFEFEFEFEØ3Ø1", I\*2+1,2)):NEXT

40 FORI=0T03: VPOKE8204+I, VAL("&H"+MID\$(" 6E7Ø7Ø75", I\*2+1,2)): NEXT: FORI = ØTO4: SPRIT E\$(I)=B\$(I):NEXT:A\$="hhhh":B\$="pppp":C\$= STRING\$(30, "a"):D\$="xxxxxx xxxxxx"  $50 \times (0) = 4 : \times (1) = 56 : T(0) = 2 : T(1) = 2 : P(0) = 0 : P$  $(1) = \emptyset$ 

60 CLS:LOCATE8,9:PRINT"JANKEN BATTLE":LO CATEØ,11:PRINTC\$::FORI=ØTO1:PRINT"a":A\$S PC(20)B\$; "a";:NEXT:PRINTC\$;:PRINTSPC(19) "BY PENKUNS"

70 FORI=0T01:S(I)=STICK(I):X(I)=X(I)+(S( I) = 7ANDX(I) > 4) - (S(I) = 3ANDX(I) < 56) : NEXT: F $ORI = \emptyset TO1: IFVPEEK(6144+X(I) + 2+385-I) = 112-$ I\*8THENA=I+1:GOTO21ØELSENEXT

80 IFX(0)>X(1)-3THENSETBEEP2,4:GOTO100 90 PUTSPRITEØ,(X(Ø)\*4,96),14:PUTSPRITE1, (X(1)\*4,96),13:GOTO70

100 BEEP:SETBEEP1,4:FORI=0T0300:NEXT:PUT SPRITEØ, (Ø, 208):CLS:LOCATE6,8:PRINTD\$::F  $ORI=\emptyset TO3:PRINTSPC(11)"x"SPC(4)"x"SPC(7)"$ x"SPC(4)"x";:NEXT:PRINTSPC(11)D\$:LOCATE4 ,17:PRINTP(Ø);"しょう";SPC(9)P(1);"しょう"

110 PUTSPRITE0, (72, 48), 14: PUTSPRITE1, (17 6,48),13:FORI=ØTO5ØØ:NEXT:PLAY"T14ØV1506 L4ED05B06D"

120 IFPLAY(0)=0THEN130ELSE120

130 FORI=0T02:LOCATE13,10:PRINTMID\$("THR EE TWO ONE ",I\*5+1,5):BEEP:FORJ=ØTO120: S(Ø)=STICK(Ø):S(1)=STICK(1):NEXTJ,I

140 FORI=0TO1: IFS(I)=7THENT(I)=2ELSEIFS( I)=1THENT(I)=3ELSEIFS(I)=3THENT(I)=4

150 NEXT:LOCATE13,10:PRINT"₩° L!!":PUTSPR ITE2, (72,78), 10, T(0): PUTSPRITE3, (176,78) ,10,T(1)

160 IFT(0)=T(1)THENLOCATE13,15:PRINT" &UZ !!":FORI=ØTO1ØØØ:NEXT:PUTSPRITE2,(0,208) :FORI=ØTO1:LOCATE13,1Ø+I\*5:PRINT" :NEXT:GOTO110

170 IFT(0)=4ANDT(1)=2THENA=1:P(0)=P(0)+1 :X(1)=55:GOTO19ØELSEIFT(Ø)=2ANDT(1)=4THE  $NA=2:P(1)=P(1)+1:X(\emptyset)=4:GOTO19\emptyset$ 

180 IFT(1)=T(0)+1THENA=1:P(0)=P(0)+1:X(1 )=55ELSEA=2:P(1)=P(1)+1:X(0)=4

190 LOCATE8,15:PRINTA:"PLAYERのかち!!"

200 PLAY"S0M900003L4GL8DDL4E-DRL4F+G","S ØM9ØØØO6L4GL8DDL4E-DRL4F+G":FORI=ØTO2ØØØ

:NEXT:PUTSPRITE2, (0,208):GOTO60

210 PLAY"L3204CDEFGAB05CDEFGAB", "R2L3204 CDEFGABO5CDEFGAB", "R1V13L32O5BAGFEDCO4BA GFEDC": PUTSPRITEØ, (Ø, 208): CLS: LOCATE4, 11 :PRINTA; "PLAYERさんおめて"とう!!";:PRINTSPC(45) "わたしのしゅくふくうけて♥":FORI=ØTO2ØØØ:NEXT:PRINTS PC(37)"PUSH SPACE KEY!"

220 IFSTRIG(Ø)THENCLS:GOTO230ELSE220 230 FORI=0T0100:LOCATEINT(RND(1)\*30),INT

(RND(1)\*24):PRINT"7"f=y♥":NEXT:FORI=ØTO1 000:NEXT:CLS:LOCATE7,12:PRINT"PUSH SPACE KEY"

240 IFSTRIG(0)=-1THEN50ELSE240

250 DATA ØFØFDE7F71EØEØFCC7BB6DEE82EE6C3 8FCFC0000080804078FEFFF1EEDB111B0E,3F3F00 000101021E7FFF8F77DB88D870F0F07BFE8E0707 3FE3DDB6774177361C

260 DATA 00313F7F71E1C18303030307070E1C3 800C3DBDBD8C0C08080BFBF000000000000,00E0E0 EØEØFFFFFFEØEØEØEØEØFF7F3F1E3F33333FDECØ C0007F7F0000F8F8F8,00003B3B3B3B39397170707 Ø7Ø7Ø7ØEØEØ1E3FB3B3BFDECØCØEFEFEØEØ7Ø7Ø3 838

# 変数の意味

# 座標変数

X(II)……車の位置(4倍すれ ばスプライト座標、2で割れば テキスト座標)

# その他の変数

A······斜体太文字、太文字処理 用/勝利プレイヤー(1=プレ イヤー1、2=プレイヤー2) A\$ ······プレイヤー1の陣地:

[h]=CHR\$(1Ø4) BS……プレイヤー2の陣地:

 $p_{i} = CHR$(112)$ 

※ピーはチョキのこと

B\$(n).....スプライトパター ン(n=0:車1、1:車2、 2:グー、3:ピー、4:パー)

CS……壁:「a」=CHR

\$(97) □\$……じゃんけんシーンの

枠:「X」=CHR\$(12Ø) 1、 J ……ループ用

P(n)……各プレイヤーのじゃ

んけんの勝ち数(□=0:プレ イヤー1、N=1:プレイヤー 2、以下おなじ)

**S(□)**·······スティック入力用 Т(п)……各プレイヤーのじゃ んけんの手(スプライトパター ン番号とおなじ数値)

# 「ログラム解説

10~40 初期設定

10 画面初期化/スプライト パターン読みこみ

20 効果音/斜体太文字(ス ペース~「乙」)、太文字(「ゅ」 ~「ん」)処理

30 キャラクタパターン定義 40 カラー設定/スプライト パターン定義/陣地、壁、枠 などのパターン用文字列設定

50 ゲーム初期化(リプレイ時 はここから)

60 バトル画面作成(じゃんけ んシーン終了時はここから) 70~90 バトルシーン

70 車の移動(座標計算)/勝 敗判定

80 衝突判定

90 車の表示

100~200 じゃんけんシーン

100~110 画面作成

110~120 かけ声表示

130 カウントダウンとステ ィック入力

140~150 手の判定と表示

160 あいこの処理

170~200 勝敗判定と結果表 示

210~240 結果表示

210 結果表示

220 入力待ち

230 ゲゲゲな祝福

240 入力待ちとリプレイ

250~260 スプライトパターン データ(行10で読みこみ)

# からくちの補足

行170と行180は条件判断以外 はまったくおなじだ。この2つ の行はじゃんけんの勝敗判定を しているのだが、配列T(n)に 入るグー・ピー・パーの識別番 号が順に2~4なので、たとえ ばプレイヤー1の手がグー(2) やピー(3)の場合、それに1を 加えたものが、プレイヤー2の

手ならプレイヤー ] の勝ちにな る。しかし、一方がパー(4)、 もう一方がグー(2)だとうまく いかないので、行170でこの処理 をしているわけだ。

しかし、行180の I F文の条件 式を次のようにすれば行170は いらなくなる。

 $T(1) = (T(\emptyset) - 1)M \cap D$ 

つまり、もし手の識別番号が □~2だったなら「T(1)=(T (∅)+1)MOD3」でいいわけ だから、MODするまえに2を 引いて0~2にしてやり、MO Dのあとで2を加えて2~4に もどすわけだ。

もっとも、手の識別番号が2 ~4になっているのは、スプラ イトパターン番号の関係らしい。 車のパターン番号を3、4にし て、手の識別番号とパターン番 号を 🛛 ~2にしてもよかったし、 手の識別番号は0~2にしてス プライト表示のときは2を加え るという方法もあった。

どちらの方法でも先ほどの説 明とおなじ理由で行170はやは りいらなかったわけだ。

# 2人でやっとります



【PENKUNS】初投稿にして初採用/ もうあきらめかけてたところへ、あの「速 達」が……。顔がにやけてしょうがなかっ たすね。じつはこのPENKUNSは2 人でやっとります。ぼくがプログラム担 当で、かたわれが音楽とアイデア担当で す。ちなみにこのゲームの最後にある変 な祝福は、このかたわれが考えました。 まあ、まだまだ未熟ですけど、いちど打 ちこんで、しょーもない祝福を受けてく ださいな。それから、このイラストを書 いたのは飛び入り参加のおまけくんです。

# **パプログラム確認用データ**

使い方は 54ページ

40>182 10> 52 20>175 30>171 50>189 70> 9 80> 60> 14 - 5 90> 60 100>163 110>135 120> 67 130>143 140>122 150>129 160>167 190>241 200>119 180> 69 170>247 210>146 220> 71 230>118 240>175 250> 73 260>222  MSX MSX 2/2+ RY MFIWA

RAM16K

**\*\*\*\*\*** 遊び方は52ページにあります



このプログラムでは一部マシン語を使用しています。行20でマ シン語の書きこみをおこなっていますので、とくに注意して打 ちこんでください。また、プログラムを停止したときに、画面に何も表示されない 場合がありますが、そのときはF1キーを押してください。表示は正常にもどります。

10 CLEAR200, & HD000: COLOR15, 0, 0: SCREEN1, 0 ,Ø:WIDTH32:KEYOFF:DEFINTA-Z:P\$="04L32SM1 ØØØC":SOUND6,30:SOUND7,184:R=RND(-TIME): E\$=CHR\$(27)+"Y":KEY1, "SCREENØ"+CHR\$(13) 20 FORI=0TO36:POKE&HD000+I,VAL("&H"+MID\$ ("21@D2@1125D@@1@7@@CD59@@21@C2@112CD@@1 0100CD59002125D0110C20010800CD5C00C9", I\* 2+1,2)):NEXT:DEFUSR=&HDØØØ:DEFUSR1=342 30 FORI=0T018: VPOKE8204+I, VAL("&H"+MID\$( "4050C02030A09080EE600F",1+I\*2+(I>7)\*16, 2))-15\*(I¥8=1):FORJ=1TO8:VPOKE775+I\*64+J ,VAL("&H"+MID\$(" 3C7EFFFFFFFF7E3CØ12B572 B572B7FFF7EFFFDEEFDFAD56A", J\*2+16\*(I¥8+( I=18)),2)):NEXTJ,I

40 FORI=1T032: VPOKE&H37FF+I, VAL("&H"+MID \$(" 387CFEFEFE7C38ØØ2Ø2ØF82Ø2ØØØØØØØØBD7E DBDBDBFF7EBD2Ø7Ø7Ø7Ø5Ø2Ø7ØA8", I\*2,2)):NE XT

50 FORI=264T0727:J=VPEEK(I)/2:VPOKEI,JOR J/2:NEXT

60 CF=0:A=USR1(0):PRINTE\$"\$ "STRING\$(32, 224)SPC(32);

70 PRINT" पंपंपं क **♥**yyyyyqqqq け けああ あうう♥ -У 计 d q ああう う♥ ♥ q q पंपंपं क ああっ けあ あううううう♥ ♥ yyyy qqqq У けあ うサ a a q " けけけ あ あっ う撃 **♥**УУУУУq

80 PRINTSPC(32)STRING\$(32,224)E\$"3)PUSH SPACE KEY": FORI = ØTO1: FORJ = ØTO5Ø: R=VAL(IN KEY\$):IFSTRIG(Ø)THENR=1:CLSELSEIFR>ØANDR <6THENCLSELSENEXT:A=USR(Ø):I=Ø:NEXT</pre>

90 PRINTES"! "STRING\$(32,224);:FORI=0TO1 9:PRINT"&"SPC(30)"&";:NEXT:PRINTSTRING\$( 32,224);:FORI=3TO7:LOCATE1,I:PRINTSTRING \$(30,161):NEXT

100 FORI=0T06:FORJ=1T024-I\*2:A=6240+RND( 1)\*159:IFVPEEK(A)<>161THENJ=J-1:NEXTELSE VPOKEA, I\*8+169:NEXTJ, I:FORI=ØTO2-(R=5)\*4 :PRINT"%"STRING\$(3Ø,R\*16+137+(R=1)\*121): NEXT: 0=150-(R>1)\*90-(R=5)\*90:IFR>3THENA\$

t ":PRINTES"+! t "ASASAS 110 PRINTES" !"USING"SCORE##### TOP####

## ROUND #";C;T;R:FORI=ØTO1:A=USR(Ø):I= -(VPEEK(82Ø4)=64):NEXT:FORI=ØTO7:X(I)=31 :Y(I)=Ø:NEXT:X=1:Y=21:N=7:V=1:W=Ø:P=15:Q =168:G=3:H=-4:Z=8:U=15:IFCFTHENPRINTE\$"7 %"USING"LEFT###";CF;

120 S=STICK(0):E=(S=3)\*W-(S=7)\*W:F=(S=7) \*V-(S=3)\*V:V=V-E\*(E<>V):W=W-F\*(F<>W):K=X (N):L=Y(N):VPOKE6144+K+L\*32,32:X(N)=X:Y(N)=Y:I=USR(Ø):VPOKE6144+X+Y\*32,N\*8+97

130 X=X+V:Y=Y+W:PUTSPRITE2,(X\*8,Y\*8-1),1 5,2:IFVPEEK(6144+X+Y\*32)>32THEN260

140 N=(N+7)MOD8:P=P+G:Q=Q+H:PUTSPRITEØ,( P-3,Q-4),U,Ø:IFP<12THENPLAYP\$:P=12:G=-G: ELSEIFP>243THENPLAYP\$:P=243:G=-G

150 IFQ>172THENPLAYP\$:Q=172:Z=8:VPOKE614 4+K+L\*32,233:H=-H:U=15:GOTO12@ELSEIFQ<19 THENPLAYP\$:Q=19:H=-H:GOTO120

160 A=6144+P¥8+(Q¥8)\*32:B=VPEEK(A):IFB=2 33THENG=-G:H=4:P=P+8\*SGN(G)-G:Q=Q+4:PLAY "O3L64SM1000G":GOTO120ELSEIFB>32THEN180

170 A = A + ((QMOD8 > 3) \* (H > 0) - (QMOD8 < 4) \* (H < 0)) \*32:B=VPEEK(A)

180 IFB=2240RB=2330RB=32THEN120ELSEIFB<1 60THENIFH>0THEN220ELSE120

190 K=VPEEK(A-SGN(H)\*32)-161:L=VPEEK(A-S GN(G))-161:IFK<ØANDNOT(L<ØANDRND(1)<.5)T HENH=-H:Q=Q+8\*SGN(H)-HELSEG=-G:P=P+8\*SGN (G)-G:IFK>-1THENH=-H:Q=Q+8\*SGN(H)-H

200 IFB=241THENPLAY"02L64SM2000FEDC":U=0 : GOTO120

210 K=-(B-Z)\*(B-Z>160)-32\*(B-Z<161):B=B-1,53: VPOKEA, K: IFK>160THENPLAY"07SM900F64" :GOTO12@ELSEVPOKE8196,15:PLAY"01L64V15C0 2B.":C=C+B/8:O=O-1:PRINTE\$" &"USING"#### ##"; C: VPOKE8196, 241: IFO=@THEN29@ELSEIFCM OD50=0THEN240ELSE120

220 U=15:Z=B-N\*8+(B>N\*8+97)\*64-33:A=Z+20 :PLAY"L64SM15ØØN=A;"

230 G=RND(1)\*3+2:G=G\*SGN(RND(1)\*2-1):IFG =ØTHEN23ØELSEH=-RND(1)\*2-3:GOTO12Ø

240 Z=8:FORI=0T07:PLAY"07L64S0M200008G07 C":M=Y(N):FORJ=ØTO1:M=M-1:PUTSPRITE3,(X( N)\*8+1,M\*8-1),11:A=6144+X(N)+M\*32:B=VPEE K(A):IFB>16@ANDB<224ORB=241THENVPOKEA,32 :0=0+(B<>241)ELSEJ=-(B=224)

250 NEXT:N=(N+7)MOD8:NEXT:VPOKE6927,0:IF O=ØTHEN29ØELSE12Ø

260 SOUND7,7:PLAY"L1SØM20000C":IFCF=0THE NPRINTES"!) GAME OVER ":T=T-(C-T)\*(C> T)

270 PUTSPRITE2, (X\*8-V\*4, Y\*8-W\*4-1): FORI= -1TOØ:PUTSPRITE1, (X\*8-V\*4+INT(RND(1)\*12-4),Y\*8-W\*4+INT(RND(1)\*12-4)-1),10:I=STRI G(Ø) IMPPLAY(Ø):NEXT

280 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,,0:NEXT:SOUND7, 56:IFCF=ØTHENC=Ø:CLS:GOTO6ØELSECF=CF-1:D EFUSR2=65:A=USR2(Ø):FORI=ØTO7:VPOKE6144+ X(I)+Y(I)\*32,32:NEXT:PRINTE\$"! "STRING\$(32,224):DEFUSR2=68:A=USR2(0):PRINTE\$"7%" USING"LEFT###";CF;:GOTO11Ø

290 PLAY"O6L16SM30000CDEGCDEGCDEGFGABO7C 2":PRINTE\$"!\* CLEAR !! ":IFR<5THENFORI =-1TOØ:I=STRIG(Ø)IMPPLAY(Ø):NEXT:FORI=ØT O2:PUTSPRITEI,,Ø:NEXT:CLS:R=R+1:GOTO9ØEL SEFORI=ØTO7ØØØ:NEXT:DEFUSR2=65

300 A=USR2(0):CLS:FORI=0TO767STEP5:VPOKE 6144+I,INT(RND(1)\*8)\*8+97:NEXT:FORI=ØTO2 :PUTSPRITEI,,Ø:LOCATE8,7+I:PRINTSPC(16): LOCATE6,14+I:PRINTSPC(20):NEXT 310 PRINTES"(( ALL CLEAR !! ":DEFUSR2=68:A=USR2(0) U ARE GREAT !!

320 PLAY"O6L16SM10000C8FC8FC8FC8FCDEFECC DEFECC8FC8FC8FC8FCDEFGACDEFGAD8GD8GD8GD8 GF8EF8EFECDCO5BO6CDEFECGFEFGBO7C1":FORI= ØTO1:FORJ=ØTO1Ø:IFPLAY(Ø)=ØANDSTRIG(Ø)TH ENT=T-(C-T)\*(C>T):CLS:C=Ø:GOTO6ØELSENEXT :A=USR(Ø):I=Ø:NEXT

# 変数の意味

# スプライト座標

X、Y……スネークの頭の座標 ⇒X×8、Y×8-1して表示 V、W······スネークの移動増分 (それぞれー1から1の値)

P、Q·····ボールの座標⇒P-3、Q-4して表示(ボールの中 心の座標がP、Qになる)

G、H·····ボールの移動増分 M……ミサイルのY座標⇒X  $(N) \times 8 + 1, M \times 8 - 1 \cup 7$ 表示

# テキスト座標

X(□)、Y(□)······スネークの 胴体の座標

# その他の変数

A\$······黒いブロック表示用 A.....おもにボールやスネーク の移動時にVRAMのパターン 名称テーブルのアドレスとして 使用/マシン語呼び出し用

B……ボールやスネークの移動 先にあるキャラクタのキャラク タコード

C……スコア

CF……スネークの残り数

**ES……**エスケープシーケンス 用: CHB\$(27)+"Y"が入 る(テキスト座標指定)

E、F······スネークの移動増分

#### 計算用

1、 J……ループ用

K、L······スネークのしっぽの 座標保存用/ボールの衝突判定 処理時には汎用として使用

N……スネークの移動用カウン 夕

□……ブロックの残り数

P\$……ボールが壁に当たった ときの効果音データ

R……乱数初期化用/ラウンド

S……スティック入力用 T……ハイスコア

U……ボールの色(通常は白で、 黒いブロックに当たると透明に なる)

Z……ボールのパワー(最低で 8、最高で64の値を持つ)

10 初期設定/効果音データ設 定/PSGレジスタ設定/乱数 初期化/エスケープシーケンス の設定

20 マシン語の書きこみ(メモ UO&HDØØØから&HDØ 24までに書きこみ)/USR 関数定義(USRI)に書きこん だマシン語を、USR1にキー バッファクリアを定義)

30 スネークの胴とブロック、 石のキャラクタパターン定義と それぞれのキャラクタの色設定 40 スネークの頭とボール、ミ

サイルなどのスプライトパター ン定義

50 太文字処理

60~80 スネークの残り数設定 /タイトル表示処理/ゲーム開 始入力処理(トリガー入力でラ ウンド1、1~5のキーでのそ の番号のラウンドから開始)

90~100 ゲーム画面作成

110 スコアなど表示/スネー クの胴の色初期化/スネークと ボールの座標や移動増分、ボー ルの色、パワーなどの変数初期 設定/スネークの残り数表示 120 スネークの移動入力と増

分計算/スネークの胴移動

130 スネークの頭移動/スネ 一クの衝突判定(ミス判定)

140 スネークの移動用カウン 夕更新/ボールの移動/ボール と左右の壁の衝突判定処理

150 ボールと上下の壁の衝突 判定処理(ボールが下の壁に当 たったとき、スネークのしっぽ があった位置に石を表示)

160 ボールと石の衝突判定処 理(衝突があればボールを落下 させる) /ボールの衝突判定(衝 突があれば行180へ飛ぶ)

170 ボールの移動先にあるキ ャラクタのキャラクタコード検

180 ボールとスネークの衝突 判定(衝突があれば行220へ飛

190 ボールとブロックの位置 関係によって増分と座標変更

200 ボールと黒いブロックの 衝突判定処理(効果音/ボール の色を透明に変える)

210 ボールとブロックの衝突 処理/ブロックが壊れたかの判 定処理(壊れたら画面フラッシ ュ、スコア更新処理、残りブロ ック数減算)/ラウンドクリア 判定/ミサイル発射判定

220 スネークとボールの衝突 処理(ボールの色を白に/ボー

# はじめて見たIMPの実用例

「SNAKER」のプログラムで は、ちょっと変わったリプレイ入は、ビットごとに 力の判定をしている。 行270や行290にある、

FOR I = -1 TOØ: I = STRIG(Ø) IMPPLAY (Ø):NEXT

という部分がそれで、IMPとい う論理演算子を使っている点に注 意してほしい。

ここでは効果音が鳴り終わるま ではトリガーの入力を受け付けず、 鳴り終わったらトリガー入力待ち になるという処理をおこなってい るが、今までファンダムに送られ てきたプログラムでは、おなじよ うな処理が効果音の鳴り終わり待 ちと、トリガー入力待ちの2つの 処理に分けられていた。しかし、 『SNAKER』のようにIMPを 使えば、ひとつのループの中にシ ンプルに収まってしまう。

このIMPという日ごろ見かけ ない論理演算子には、とてもおも しろい性質があるのだ。

IMP B

Ø IMP Ø⇒1 IMP 1 🖘 1 a

IMP Ø⇒Ø

IMP 1⇒1

という計算がおこなわれる。

つまり IMPではAのビットが 1 でBのビットがOの場合だけ結果 がりになるのだ。だからAとBが 入れかわると結果も異なってくる。 『SNAKER』の入力処理では この性質を利用して、トリガー入 力があるとAの部分が一1にな り、効果音が鳴り終わるとBの部 分にあたるPLAY関数がOにな る。その結果、1に0(このループ の終値)が入り、ループから抜け出 す仕組みになっているのだ。

ちなみにIMPをほかの論理演 算子を使って表すと、 (NOT A)OR B などと置き換えることができる。 この効果的なIMPの使い方は、 ひさびさの魅力の1行に値する。

SGめほうがいいな



[MEIWA] こんにち は。ひさしぶりですね。 さて、今月はFMパッ クを買ってきて少し鳴 らしてみたのですが、 なんかちょっと期待は ずれでした。 こんなと ころでこんなことを書 くのもなんですが、ぼ くはPSGのほうがい いな、という感じがし てしまいました。まだ 慣れてないせいかもし れませんけど……。

ルのパワー計算/効果音) 230 ボールの移動増分計算 240~250 スネークのミサイル 発射処理(効果音/ミサイルの 移動)/ミサイルとブロックの 衝突判定処理/ミサイルの消去

260 効果音/ゲームオーバー 判定処理(メッセージ表示/ハ イスコア更新)

/ラウンドクリア判定

270 スネークの頭の部分に火 花を表示/リプレイ入力判定 (トリガー入力)

280 スプライト消去/スネー クの残り数判定(①ならばスコ ア初期化/行60へ飛ぶ/0でな ければ残り数減算/画面の表示 禁止/スネークの胴消去/メッ セージ消去/画面の表示許可/ スネークの残り数表示/行110

#### へ飛ぶ)

290 ラウンドクリア処理(効果 音/メッセージ表示)/オール クリア判定(オールクリアでな ければトリガー入力処理/スプ ライト消去/画面消去/ラウン ド数更新/行90へ飛ぶ)

300 オールクリア処理(画面の 表示禁止/画面消去/エンディ ング画面作成/スプライト消 去)

310 オールクリアメッセージ 表示/画面の表示許可

320 効果音/トリガー入力判 定(入力があればハイスコア更 新/画面消去/スコア初期化/ 行60へ飛ぶ)

# マシン語解説

**OUSR** 

BIOSのキーバッファクリア (8日15日)を呼び出す

#### •USR 1

&HDØØØ~&HDØ17

VRAMのカラーテーブルから ワークエリアヘデータを転送 (このときデータの最初を最後 に持ってくる)

&HDØ18~&HDØ24 メモリからVRAMのカラーテ ーブルにデータを転送

#### •USR2

BIOSの画面表示の禁止(& H41)または画面表示の許可 (8日44)を呼び出す

# ワークエリア

&HD025~&HD02C カラーテーブルのデータを一時 保存するワークエリア

#### 12プログラム確認用デー 使い方は

10 > 21 50 > 212 90 > 24 130 > 140 170 > 81 210 > 120 250 > 231 290 > 249	20>125	30>177	40> 73
50>212	60>110	70> 11	40 > 73 80 > 85 120 > 183 160 > 194 200 > 222 240 > 26 280 > 234 320 > 208
90> 24	100>232	110>136	120>183
■ 130>140	140>119	150> 69	160>194
	180>247	190>111	200>222
<b>210</b> >120	220>152	230>237	240> 26
<b>250</b> >231	260>219	270>237	280>234
<u>29</u> ∅>249	300>249	310>126	320>208

スネークのなめらかな動きの裏 には、いくつかのテクニックが使 われている。この部分を見るかぎ りでは、かなり考えぬかれた処理 になっているのだ。

そのテクニックのひとつには、 行120にあるスネークの移動増分 計算の方法があげられる。

ここの処理で使われている、E とFの変数の役割に、作者の柔軟 な思考力を感じた。

#### ■入力から8方向の増分へ

『SNAKER』の移動入力はス ティックの左右だけでおこない、 スネークはこの入力にたいして向 きを45度ずつ変えていく。

プログラムのなかでスネークの 向きを変えているのが、移動増分 の計算部分で、問題のEとFの変 数は、EはX方向増分のVの計算 用、FはY方向増分のWの計算用 として姿を見せる。しかし、Eの 計算にはY座標増分Wが関係し、 Fの計算にはX座標増分Vが関係 している。

このややこしい関係は、それぞ れの方向の計算に、他方の増分の 状態を利用しているからだ。

図1 を見てほしい。X方向の増 分を見ると、増分の計算はかんた んそうにおもえるが、増分が1 や-1の値になったとき、Y座標 の増分を参照しなくては、どの方 向だかわからない。これはY方向 にとってもおなじで、増分の計算 には他方の状態が深く関わってい るのだ。

たとえばスネークが右を向いて

いたとしよう。X方向増分のVは 1になり、Y方向増分のWには® が入っている。ここで、スティッ クの入力が左ならば、Wはー1に なり、右なら1になる。しかしV は1のままだ。

また、スネークが左上を向いて いたなら、VもWも一1になって いて、入力が右ならVが0になり Wはそのまま、左ならWがIIにな りVはそのままだ。

『SNAKER』のような方法で 移動する場合、増分はスネークの 向きに関わらず、どちらか一方し か変化しない。

スネークが斜めの向きだったと きは、どちらの増分も0以外の数 値が入っていて、入力によってど ちらの増分が変化するか決まる。

縦横の向きなら、どちらかの増 分は 🛭 になっていて、左右どちら の入力があってもこの0になって いるほうが変化することになる。

この複雑な関係をEとFがうま くまとめあげているわけだ。

#### ■スネークが動く原理

ところで、スネークは頭がスプ ライトになっていて、胴体はキャ ラクタでできている。

こんなスネークが動くとき、ひ とつひとつ胴体を書き直していた のでは動きが遅くなってしまう。

それではどうやってなめらかな 動きを表現しているのだろうか。

図2をみると、上から順に番号 が振ってあり、プログラムの中で の処理の順番を示している。

このプログラムの流れにそって

# ■図]方向別移動増分



# ■図2 スネークの移動の原理 ※A~Hはスネークの胴体の色

(B)(C)(D)(E)(F)(G)(H)

(D)(E)(F)(G)(H) 2

8

4

(C)(D)(E)(F)(G)(H)6

スネークの動いていく仕組みを解 説しよう。

①まず前述のようにスネークの移 動増分を計算する。図ではもとの スネークの状態

②胴体のいちばん最後を消す。プ ログラムの中ではX(N)とY (N)にテキスト上での座標が入っ ているので、空白を書きこむ ③スネークの頭のある位置に、い ま消した胴体とおなじキャラクタ

を書きこむ ④スネークの頭を次の移動先に表 示しなおす

⑤マシン語を使って、キャラクタ の色をずらし、見た目には移動し たように見せる。そして、最後に Nの値を-1 して X(N)と Y (N)が移動後の胴体の最後の位置 になるようにする

この一連の処理で、スネークの なめらかな動きを表現している。

ちなみに変数Nは、ボールをは じく処理にも使われていて、そこ ではボールのパワーを計算するの に用いられている。



# ON AIR:8 MAR.,1990

塾長:よっちゃん

スイス→オーストリア→西ドイ ツ→プランス→オランダ→デン -ク→イタリアという順番で 30日間に19公演(塾長は音楽家 なのだ)というスケジュール。

# 規定部門: お題は「ヨーロッパ」

1万キロ以上の距離を7人乗りのバンで駆 け巡る、ハードなツアーでした。日本にいる と、いろいろなイメージはあっても、なんと なく同じような人が暮らしているような気が するかもしれないけど、いやいや、国とか民 族によってほんとに違いがあるのには驚く。 ドイツ人はパンク兄ちゃんまで時間に正確、 イタリアに行くと、まず時間を守る人はいな いというのはまったく誇張ではない。スイス はドイツ系、フランス系、イタリア系と地域 によって出首が違っていて、性格にもそれが 反映しているけれど、やっぱりスイス国民と しての生活習慣もあったりして、事情は複雑 です。世界史の教科書をちょっと見ると明白 なように、国境と民族はあまり対応していな いし、幾度も変遷を経ているわけで、ほとん ど単一民族、国境はだいたい明快な日本とは ぜ一んぜん違う世界がそこにあります。おっ と、ファンキーFLOWERクン、いいとこ

#### 『三色旗』神奈川県・ファンキーFLOWER

- 10 SCREEN1:WIDTH18:KEYOFF 20 COLOR15,7,7:FORI=1T07:READ
- A\$,N,C(0),C(1),C(2):FORJ=0TO2 : VPOKE8204+J,C(J)\*17:NEXT
- 30 LOCATE0,5:ONN+1GOTO40,50 40 F\$=""\"\"\hhhhhhhppppp":FO
- RJ=1T012:PRINTF\$;:NEXT:GOT060
- 50 PRINTSTRING\$(72,"\");STRIN G\$(72,"h");STRING\$(72,"p")
- 60 LOCATE5, 19: PRINTAS; SPC(5) 70 FORJ=ØTO1:J=-STRIG(Ø):NEXT J, I:RESTORE:GOTO20
- 80 DATA7527,0,4,15,6,EUL\*17,1
- ,1,6,10,ヘ\*ルキ\*-,0,1,10,6,オーストリ 7,1,6,15,6,7917,0,2,15,6,4509 \*,1,6,15,4,ハンカ\*リー,1,6,15,2

ついてるね。来月からはゲラッパファンキー FLOWERと呼ぼう。三重・JUN(MS) も同工異曲の多い規定部門のなかで光ってま した。

東欧諸国には行けなくて残念だったのです が、オーストリアの東側の、もうチェコスロ バキアに近いあたりではだんだん人々の風貌 がダーク(地味というか暗いというか)になっ てきて、同行のマネージャー兼運転手のフェ ルディナンド(フランス人)も「チェコっぽい なあ」といってました(英語で)。高速道路では ときどき東ドイツの車(DDRのステッカー) を見かける。買い出しに来ていておんぼろ車 に荷物満載、というパターン。

国境の検問でちょっと緊張する以外にはほ とんど東ヨーロッパの動きを感じさせるもの はなく、もっぱら新聞を見てはベルリンやル ーマニアの激動ぶりをフェルディナンドや各 地のスタッフと話していました。これまた 個々にお国事情があるのですが、若者が自由 と物質的豊富さにあこがれていて、その象徴 がマクドナルドだったりするのにはなんとも いえない苦いものがある。それに、ベルリン では壁がなくなってドイツ人意識が高まると

#### 『処刑』神奈川県・ファンキーFLOWER

- 1 COLOR 6,0,0:SCREEN5:DEFINTA -Z:CLS:OPEN"GRP: "AS#1
- 2 FORI = ØTO2: X(I) = I \* 8Ø + 3Ø: S(I)
- =30:NEXT:SOUND7,55:SOUND6,30 3 FORI=1T09:PLAY"SM3000C12":F
- ORJ=ØTORND(-TIME)\*5ØØ:NEXTJ,I 4 FORI=0T0211:FORJ=0T02
- $5 \times (J) = \times (J) + RND(1) *5-2:S(J) = S$ (J)+RND(1)\*5-2:LINE(X(J)\*I)-S
- TEP(S(J),Ø):NEXT 6 X=RND(1)\*250:Y=RND(1)\*200:I
- FPOINT(X,Y)THENNEXT:GOTO8 7 CIRCLE(X,Y),RND(1)\*6,,,,RND (1)\*2+1:PAINT(X,Y):NEXT
- 8 COLOR14: DRAW"BM112,96": PRIN T#1,"カ\*クッ":GOTO8

同時にトルコ系などの移民の人々が暮らしに くくなっていたりして(友人のピーターとい うドラマーはトルコ人街のすぐ近くに住んで いる)、東西問題に南北問題、経済格差に人種

#### 『1989 ベルリンの大晦日』三重県・JUN \*\*

- 1 SCREEN7:CLS:COLOR15,1,1:DIM V(12):X=256:Y=50
- 2 LINE(0,50)-(512,212),14,BF: RESTORE9:FORI=1T012:READV(I): NEXT: FORI = 1T0108
- 3 R=INT(RND(1)\*30):Q=INT(RND( 1)\*30): IFRMOD2=0THENR=-R
- 4 LINE(X,Y)-(X+R,Y+Q),1:X=X+R :Y=Y+Q
- 5 RESTORE: FORJ=ØTO13: READA: SO UNDJ.A: NEXTJ
- 6 FORP=1T012:VDP(24)=3+V(P):N EXTP
- 7 FORW=1TO1000:NEXTW:IFY>210T HENY=50+INT(RND(1)\*162):NEXTE LSENEXT
- 8 DATA 170,15,190,15,200,15,0 ,56,16,16,16,250,250,9
- 9 DATA 1,-1,2,-2,3,-3,2,-2,1, -1,0,0

ッチ 西徹クン それにしてもフランスのワインはお  $\widehat{M}$ )の作品 シュールなようなホノボノする。 ような、











7777

差別と、問題は複雑です。

音楽というコミュニケーションの手段があるので、ずいぶん各地で親切にしてもらったし、知りあいも増えました。イタリアの田舎町では公演終了後にお爺さんが感激して握手を求めてきたり、フランスではパリ在住のマリ(アフリカ)出身のミュージシャンとスワヒリ語と日本語の共通性の話で盛りあがったり、オーストリアのやまあいの牧場の夫妻に昼食をごちそうになったり、デンマークのオールフスで日本からそちらの大学に留学しているハーフの女の子に針治療をしてもらったり、

今考えると不思議な出来事ばかりです。

日本にいると、自分のことをへんな日本人だなと思うことが多いのですが、外国に出ると逆に自分が日本人であることを思い知らされることが多い。これは善し悪しの問題ではなく、自分のアイデンティティなのでそれをみとめざるをえないといった類のことです。 風呂の入り方からみやげものを選ぶ美意識にいたるまで、ふだんは気にもとめないようなことがらにいちいちはっとするのはおもしろい。旅行は自分の鏡にもなります。帰りは大阪の伊丹空港着だったのですが、友だちに迎 えにきてもらって、ファミリーレストランで 食事したあと豊中の銭湯に直行、露天風呂に つかりながら旅の疲れを癒すという日本情緒 ぶりで、落差がなかなか楽しかった。明治時 代のように文化の格差が激しければ国粋主義 者になったりヨーロッパー辺倒になったりし たのでしょうが、現在の日本のように先走っ てしまうと、いろいろなヨーロッパとの違い に笑うほかなかったりして。

だんだん欲深くなってきて、今度はアメリカ/カナダ、さらにタイ、ベトナムなどの東南アジアも回ってみたいな、と思っています。

# 自由部門: くるくる回り、 mもしたたる

『季節はずれのストーブ』愛知県・平野凡平太\*\*
10 COLOR1,15,15:SCREEN7:FORA=
2T014:COLOR=(A,0,0,0):NEXT:FO
RA=6T018:FORB=0T01:CIRCLE(A\*2
0+B\*10,106),15,A-4,5.5,4,2:NE
XTB,A

20 IFINKEY\$=""THEN20ELSEFORA= 1T0500:NEXT

30 FORA=1TO19:FORB=0TO12:C=A-B:IFC<0THENC=0ELSEIFC>7THENC=

40 COLOR=(B+2,C,0,0):NEXTB,A 50 GOTO50

平野凡平太クン(MS)、好調です。今回は、電気ストーブの電源を付けて、コイルがだんだんと赤くなっていく場面をシリアスに表現しています。そろそろ冬ものを整理して春のものと取り替えるシーズンです。たまにちょっと寒い日があって、なかなかストーブがしまえなかったりするんですよね。

#### 『 I 』 岡山県・S-A 1

10 CLS: PRINT" 15分ほと"おまちくた"さい。 :FORI=ØTO2ØØØ:NEXT:N\$="BMØ,Ø" 20 COLOR15,0,0:A\$="000000000": B\$="01111110":C\$="00100100":D \$=A\$+B\$+C\$+C\$+C\$+C\$+B\$+A\$:SCR EEN5: FORI = ØTO31: PSET (IMOD8, I¥ 8), VAL ("&H"+MID\$("ØCCØØ88ØC32 C8F98C22C8998ØCCØØ88Ø",I+1,1) ):NEXT:S=0:FORA=1TO3:SETPAGE0 A:CLS:FORP=ØTO11:FORZ=ØTO63  $30 X = (ZMOD8) - 3.5 : Y = (Z \neq 8) - 3.5 :$ COPY(VAL(MID\$(D\$,Z+1,1))\*4,Ø) -STEP(3,3),ØTO((PMOD4)\*64+(31 +(X\*COS(S)-Y\*SIN(S))\*5),(P¥4) \*64+(31+(X\*SIN(S)+Y\*COS(S))\*5)), A, PSET: NEXT: S=S+. Ø873: NEXT P,A:SETPAGEØ,Ø:OPEN"GRP:"AS1 40 DRAWNS: PRINT#1, "HIT SPACE KEY": IFSTRIG (Ø) THENCLSELSE4Ø 50 FORP=1T03:FORY=0T02:FORX=0 TO3: COPY (X\*64, Y\*64) - STEP (63,6 3),PTO(96,74),Ø,PSET:NEXTX,Y, P:GOTO50

S-A 1 クン、今回の「II」には笑いました。「アフターバーナーII」のタイトルが回るところだけをシミュレートしているのだが、よい出来です。RUNさせてから実際に回り始めるまで15分くらいかかるけど、それだけ待つかいがあります。やはり目のつけかたとプログラムの完成度はさすがにベテラン。次回からはFS-A 1 と呼ぼう。ふふ。

#### 『水を大切に……』沖縄県・賢者ドラゴン

10 SCREEN1,0:COLOR15,4,7:KEYO FF:P\$=CHR\$(27):FORI=ØTO5:READ D\$:FORJ=ØTO7:S\$=S\$+CHR\$(VAL( &H"+MID\$(D\$,J\*2+1,2))):NEXT 20 SPRITE\$(I)=S\$:S\$="":NEXT:P RINTPS"YS(水 を たいせつに ..."PS"Y/ -":FORI=9TO14:LOCATE12,I:P RINT"!":NEXT:FORI=ØTO3:PUTSPR ITEI, (112-(I>1)\*8,55-(I=10RI= 3)\*8),15,1:NEXT:SOUND7,56 30 FORI = 0TO1000:NEXT:FORI = 62T 0117STEP1.5:PUTSPRITE4,(123,I ),7,(I=116)+5:FORJ=ØTO-(I<66) \*80:NEXTJ,I:SOUND1,0:SOUND8,1 5:FORI=255TOØSTEP-8:SOUNDØ,I: NEXT: PUTSPRITE4, (Ø, 209),,5 40 GOTO30:DATA1010171610181F1 F,1F1F1F1810101010,0000FCECE0 EØF8FC, FEFFFF3F1F1FØØØØ, ØØØØØ 00081422400,20207070F8F8F870

賢者ドラゴンクン(M)、じょうず。水道の蛇口から水滴がポツンポツンと落ちている上に「水をたいせつに・・・・・・」の表示。水滴が地面に落ちたときの「ポチャッ」っていう音もよくできている。うーん、身につまされます。東京はもう慢性的な水不足で、夏になると水節約のキャンペーンが張られるんです。

#### 『通路を走る』』。神奈川県・相続AOTAX

10 COLOR,0,0:SCREEN5:SOUND7,7:SOUND6,0
20 FORI=20T097:C=C+1+(C=10)\*1
0:A=EXP(I/20):B=SIN(3.14159/4.5\*C)\*A/5:LINE(127+A,105-A+B)
-STEP(0,A\*2),C:LINE(127-A,105-A+B)-STEP(0,A\*2),C:NEXT
30 SOUND8,0:FORI=1T010:COLOR=(I,0,0,0):COLOR=(IMOD10+1,7,7

,7):NEXT:SOUND8,15:GOTO30

「うずまき』神奈川県・相続AOTAX \*

10 COLOR,15,15:SCREEN5:COLOR=
(15,2,3,7)
20 P=3.1415926#:FORI=1TO50:FO
RJ=0TO2\*PSTEPP/I:C=C+1+(C=14)
\*14:CIRCLE(127,105),I.C,J:NEX
TJ,I:SOUND7,7:SOUND6,10:SOUND
8,15
30 FORI=1TO14:COLOR=(I,2,3,7)
:COLOR=((I+2)MOD14+1,7,7,7):N

最後は相続AOTAXの3作をまとめて掲載。ROmìもたじたじの量産態勢です。

EXT:GOTO30

まず 1 作目はパレット切り換えによる「通路を走る」。左右の壁の微妙な上下動と足音がリアルな感じを強めています。

次は、これまたパレット切り換えによる「うずまき」。始まるのに時間がかかるのだが、あまりによい出来なので採用。

最後は実際に文字から血がにじみ出ていく 「血もしたたるAVフォーラム」。これで次回 からは相続所得AOTAXに昇格。

#### 『血もしたたるAVフォーラム』 神奈川県・相続AOTAX

# 6月号のお題「おたく」

90年代から21世紀へのキーワード、「おたく」をテーマにする。Mくん事件以来、否定的なニュアンスで語られがちな「おたく」だが、塾長はおたく道を追求したその壁の向こうに未来が開けているような気がする。えーと、まあこのテーマからかってに想像力を展開してユニークな作品を投稿してちょーだい。しめ切りは3月末日、応募規定は左ページの欄外にあります。イラスト、自由部門への投稿もよろしく。ではまた来月。



# ビートルズコーナー

でしょ。オリジナリティを示しなさい!

# HELP!

⊙よっちゃんの作品⊙

今月から新しく登場したビートルズコーナー。初回は、選者であるところの私が「HELP/」を作ってみた。このくらいの長さでまとめてもらうといいなあ、という見本です。プログラムはいたってノーマル、音色やボリュームをひんぱんに変えているのがコツですな。

■楽評:よっちゃん

えーと、ビートルズは知って るよね。リンゴスターやポール マッカートニーが来日したり、 ジョンレノンがブームになった り、そーいえば1年ほどまえに ジョージハリソンもヒットを飛 ばしてたけど、ビートルズとい うのはこの4人が1960年代に結 成していたバンドです(1967年 に解散)。だれでも知ってる名曲 が山ほどあって、「イエスタデ イ」、「レット・イット・ビー」、 「ヘイ・ジュード」、「ノルウェー の森」、ほらほら、知ってるでし よ。だれでもきっと感動するの で、この機会に聴くことをお勧 めします。

10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)

20 'INTRO

30 A1\$="V12L806F+2R4.E8F+4EDE4D4G2R6<B6> D6F+E4DE4D<B>G+2R8<B>D<B>F+4EDE2>C+4.<BA

40 B1\$="V12L806D2R2R1D2R2R1D2R2R1A4.F+E2"

50 C1\$="V10R102B2A2G1G2F+2E1R1L8>EGGBD+G
GBDGGBC+EGB"

60 D1\$="V4L4O4F+F+F+F+F+F+F+F+GGGGGGGGEE EEEEEE"

90 G1\$="C!1R1C!1R1C!1R1R4B!4R4B!4R4B!4R4 M!16M!16M!16M!16"

100 'A PART

120 B25="036V804A1&A4AB4A4G+&G+1R4>C+4EC +<BA&A1R1B4B4BB4A&A1A1&A4A4BA4G+&G+1R4>C +4EC+<BA&A1R1B4B4B4BA&A2."

130 C2\$="@303L4AR4ER4A.A8ER4C+R4G+R4C+.C +8G+R4F+R4C+R4F+.F+8C+R4DR4GR4A8A8AER4" 140 D2\$="05014V8L4EE.E8R4E.EE.EE.E8R4E.E E.F+F+:F+8R4F+.F+F+.F+F+GGR8E8EE2EE.E8R4 E.EE.EE.E8R4E.EE.F+F+.F+8R4F+.F+F+.F+F+GGR8E8EE2"

150 E2\$="@1405V8L4C+C+.C+8R4C+.C+C+.C+C+.C+C+.C+BR4C+.C+C+.C+C+.C+BR4C+.C+C+.DDDDR8C+8C+C+2C+C+.C+8R4C+.C+C+.C+C+.C+C+.C+BR4C+.C+C+.C+C+.C+BR4C+.C+C+.C+C+.C+BR4C+.C+C+.DDDDR8C+8C+C+2"

160 F2\$="04@14V8L4AA.A8R4A.AA.G+G+.G+8R4
G+.G+G+.AA.A8R4A.AA.AABBR8A8AA2AA.A8R4A.
AA.G+G+.G+8R4G+.G+G+.AA.A8R4A.AA.AABBR8A
8AA2"

170 G2\$="V4@A13B!H4HS!4H4S!H4H4S!H4H4S!H 4B!H4S!H4H4S!H4H4S!H4H4S!H4B!H4S!H4H4HS! 4H4HS!4H4HS!4B!H4HS!4H4HS!4H4HS!4H4HS!4B !H4HS!4H4HS!H4H4S!H4H4S!H4B!H4S!H4H4S!H4H 4S!H4H4S!H4B!H4S!H4H4HS!4H4HS!4H4HS!4B!H 4S!H4H4S!H4B!8S!8S!8S!8S!8S!8S!8S!8S!8" 180 'B PART

190 A3\$="06@45L4EEEE8D.DC+<B>D2C+8<B.&BR 4>C+8DE.EEE8D.DC+8<B>D8&D2C+8<B.>R1V12EE 8EEE.DC+8<B>D8&D2C+8<B.>V14R2EEA1F+8E.E8 DC+.R4F+2F+2F+2T16ØA.F+8E2F+1"

200 B3\$="05@45L4EEEE8D.DC+<B>D2C+8<B.&BR 4>C+8DE.EEE8D.DC+8<B>D8&D2C+8<B.R1>BB8BB B.AG+8F+A8&A2G+8F+.R2EE>V15C+1B8A.E8<V12 DC+.R4F+2F+2F+2>V15T16ØE.D8C+2C+1"

210 C3\$="@33V1@O2L4BBF+ABBF+ABBF+ABBAAGG >DD<GG>DD<GG>DD<GG>DD<GGF+F+EEG+G+BBG+BEEG+G+B BG+BA1R1F+F+>C+C+<F+F+>C+C+<A1"

240 F3\$="R4@14V13L4O4BR4BR4BR4BR4BR4BB2A 2R4GR4GR4GR4GR4GR4GG2F+2E1R4ER4ER4ER4ER4 ER4EV15O5L8EGGBD+GGBDGGBC+EGBO4L4V13F+F+ >C+C+<F+F+>C+C+<A1"

270 PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,D1\$,E1\$,F1\$,G1\$
280 PLAY#2,A2\$,B2\$,C2\$+C2\$,D2\$,E2\$,F2\$,G
2\$

290 PLAY#2, A3\$, B3\$, C3\$, D3\$, E3\$, F3\$, G3\$

HELP! Words & Music by John Lennon and Paul McCartney
<sup>6</sup> Copyright 1965 by NORTHERN SONGS LTD., London,England
Rights for Japan controlled by Shinko Music Publishing Co., Ltd., Tokyo
Authorized for sale in Japan only

●神奈川県・高畑基海の作品●

ボスキャラが登場するときの 効果音ですな。RND関数で音 の高さを決め(行50~70)、これ を文字変数に読みこんで(行30、 40)演奏させてます。音色の組み 合わせ(@16のビブラフォン、 @14のハープシコード、@24の シンセサイザー)が絶妙です。長 さも短いし。こういった、いか にもありそうなイメージミュー

ジックもいいいですね。同作者 のディスクには、「さくら さく ら」というプログラムも入って いて、期待して聴いたらただ三 味線と琴の音でメロディをなぞ っているだけなのにもびっくり しましたけど。

あ、4月といえば桜のシーズ ン、大阪の造幣局の通り抜けは なかなかよかった記憶がある。

- 10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1)
- 20 CALL VOICE(@16,@14,@24)
- 25 CALL TEMPER(9)
- 30 A\$="T150V15L64N=A(0);"
- 40 B\$="T150V13L64N=A(1):"
- 50 FORI=0T01
- 60 A(I)=RND(1)\*10+40-I\*30
- 70 NEXT
- 80 PLAY#2, A\$, B\$, B\$
- 90 GOTO50

# Junk War

●群馬県・K,浜松の作品●

奇妙な味が気になってついつ い採用してしまいました。群馬 県にいるのにペンネームが浜松 なのも謎につつまれています。

え一、作品はですね、ちょっ とかわったメロディが「A-B-A」という形式で展開され ているんだけど、チャンネルご とにデータの演奏時間が違うの で中途半端な感じのままでつぎ のパートに移っていくのが斬新。 メロディの半音の多用と相乗効 果で、なんともいえない雰囲気 です(好みですけど)。

周到な計算のもとに作ったの か、いきあたりばったりに作っ たのかは問わないことにして、 これもシンプルにまとまった行 数、効果的な音色の組み合わせ が評価されてます。

- 10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1)
- 20 A\$="T120L12V120805046
- 30 A1\$="CCRCC->CCRFC<DDDRDDDDR
- 40 B\$="T120L12Q803V10012
- 50 BA\$="<F>CFCFC<F>CFCFC
- 60 B1\$=BA\$+BA\$
- 70 C\$="T120L12Q604V12@8
- 80 C1\$="E4E4E4E4E4&G1
- 90 C2\$="E-E-E-E-E-E4E>E<E>E<E
- 100 D\$="T120Q804L12V13
- 110 D1\$="GFEDCBA
- 120 D2\$="L1607AV15AV14AV13AV10AV9AV8AV7A
- V6AV5AV6AV7AV8AV9AV1ØA-A-A-A-A-A-A-B-B
- -B-B-B-B-
- 130 PLAY#2,A\$,B\$,C\$,D\$
- 14Ø FORI=ØTO1
- 150 PLAY#2,A1\$,B1\$:NEXT
- 160 PLAY#2,"","",C2\$,D1\$
- 170 FORI-0TO1
- 180 PLAY#2,A1\$,B1\$,"",D2\$:NEXT

# イース より Welcome!

⊙愛知県・鏡味剛史の作品⊙

鏡味クンはディスクに5曲入 りで投稿してくれたのだが、い ずれも音楽的完成度の高い作品 ばかりでどれにするかちょっと 迷いました。

さて、この作品のポイントは AnsとEnsを見比べればす ぐわかる。同じメロディをEn \$のほうは「R16」(16分休符) だけ遅らせてエコー効果をつけ

ていることです。これはもう何 回も紹介しているテクニックな んだけど、音色による効果の違 いもある。ここでは@9のオル ガンを使っていて、ほら、オル ガンが後ろで鳴っている感じに なるでしょ// むずかしいこと をしなくてもかっこよく聞こえ るという好例です。いいぞいい

- 10 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1)
- 20 CALL VOICE( a 9,a12,a12,a5,a 9, a 9)
- 30 CALL TRANSPOSE (100)
- 40 T=160
- 50 A\$="T=T; V15L8
- 60 B\$="T=T; V6L4
- 70 C\$="T=T; V6L4
- 80 D\$="T=T:V6L8
- 90 A1\$="04B>ED+E GF+ED+ ER8<B2G16A16B16>
- C+16
- 100 B1\$="04G<B>G<B>G<B>GA
- 110 C1\$="04E<B>E<B>E<B>EF+ 120 D1\$="D3E4>CC<E4>CC<E4>CC<E4>CC
- 130 A2\$="O5DGF+GBAGF+AR8E2EF+
- 140 B2\$="04BDBDAC+AE8F+8
- 150 C2\$="04GDGDEC+F+E8F+8
- 160 D2\$="03G4>GG<G4>G<G+A4>AA<A4>AA
- 170 A3\$="05G2.{GAG}4F+2D2
- 180 B3\$="04GCEF+8G8ADF+A 190 C3\$="04ECEF+8G8F+DF+A
- 200 D3\$="D3C4>CC<C4>CC<D4>DD<D4>DD
- 210 A4\$="05E2.F+ED+2&D+4GA
- 220 B4\$="04F+<B>F+<B>L8D+<B>D+F+BAGF+
- 230 C4\$="O4E<B>E<BL8BF+B>D+GF+ED+
- 240 D4\$="02B4>BB<B4>BB<B4>BB<B4>BB
- 250 A5\$="05B2.B>DD4&DC16<B16A2
- 260 B5\$="O4BBGR8ER8GR8AR8AR8R2
- 270 C5\$="04GGER8CR8ER8F+R8F+R8R2
- 280 D5\$="O3E4.>ER8<B>D4<D4&D>DR<B4
- 290 A6\$="05A2.A>CC4&CD16C16<B4GA
- 300 B6\$="04A A F+R8 D R8>CR8<BR8BR8R2
- 310 C6\$="04F+F+D R8<B>R8 AR8 GR8GR8R2
- 320 D6\$="03D4.>DR8<B>D4<ER8>E2&E4
- 330 A7\$="D6C2<B4G4E1
- 340 B7\$="04AAF+R8DR8>CR8<BAGF+E4
- 350 C7\$="04F+F+DR8<BR8>AR8BAGF+E4
- 360 E1\$="04V15R16B>ED+E GF+ED+ ER8<B2G16 A16B16>
- 370 E2\$="05R16DGF+GBAGF+AR8E2EF+16
- 380 E3\$="05R16G2.{GAG}4F+2D4&D8&D16
- 390 E4\$="05R16E2.F+ED+2&D+4GA16
- 400 E5\$="05R16B2.B>DD4&DC16<B16A4&A8.
- 410 E6\$="05R16A2.A>CC4&CD16C16<B4GA16
- 420 E7\$="06R16C2<B4G4E2&E4&E8&E16
- 430 PLAY#2,A\$,B\$,C\$,D\$,A\$,A\$
- 440 PLAY#2,A1\$,B1\$,C1\$,D1\$,A1\$,E1\$
- 450 PLAY#2, A2\$, B2\$, C2\$, D2\$, A2\$, E2\$
- 460 PLAY#2,A3\$,B3\$,C3\$,D3\$,A3\$,E3\$ 470 PLAY#2, A4\$, B4\$, C4\$, D4\$, A4\$, E4\$
- 48Ø PLAY#2,A5\$,B5\$,C5\$,D5\$,A5\$,E5\$
- PLAY#2,A6\$,B6\$,C6\$,D6\$,A6\$,E6\$
- 500 PLAY#2,A5\$,B5\$,C5\$,D5\$,A5\$,E5\$
- 510 PLAY#2,A7\$,B7\$,C7\$,D6\$,A7\$,E7\$
- 520 GOT0430

本ファル コ

# えどのよぞら

# **○**兵庫県・THE WALKSの作品 **○**

「自分なりに、江戸の感じが出 ていると思う」との作者のコメ ントに思わず納得。イントロの コード演奏→笛の音でお祭りっ ぽいメロディ(ところどころで ハーモニーになる)→三銖線ソ ロ→ホーンセクションで盛り上 げといて→ヘロヘロっと落ちを つける。うーん、全体の構成が うまい。このくらいのテンポで ぽんぽんと場面が転換していく と、あきるまもなく最後まで聴 いてしまいますね。メロディと かコードとか、部分ごとの出来 はまあまあなんだけど、全体と なるとなかなかここまではまと まりません。

ところで、この「江戸っぽいな あ」っていう感じはどこから来 るのだろうか? 外国の人が日 本をイメージして曲を作るとし ばしば中国と区別がつかなくな っちゃうんだけど、この「えどの よぞら」には日本人ならたぶん だれでも理解できる日本っぽさ がある。もちろん、江戸時代に はドラムもベースも、ましてや シンセなんかなかったわけで、 テレビとか映画の時代劇で使わ れている、ほぼ定型となった音 楽をイメージのもとにしている。 で、それらは外国のクラシック 音楽の楽器や理論が三味線なん かと入りまじっちゃった結果で きあがったわけで、オリジナリ ティを追っかけていくと異質な 文化のぶつかりあいにたどりつ くという話。

```
10 'rrr
20 '111
          えと"のよそ"ら
                     111
30 . LLL
        - THE WALKS ----
40 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CLEAR1500
50 PLAY#2,"T145L8","T145L8","T14507L8","
T145Q6L8","T145Q6L8","T145L8","T145V11@A
15"
60 '---
        — MELODY —
70 A1$="@3V1406DR8A2GEDEG4.GGE4DCD4DEA2G
4EDG
80 A2$="DR8A2GEDEG2E4EED2CD<A4>GGE2
90 A3S=">G2EED4<DEA4GED4G1GEDA4GA4
100 A4$="a6V14AAA4AG4ED>D4<GEDAGEDEGA2AG
EGEGD>D<
110 A5$=">G1E2D4C4<AACDGED4G4C1
120 B1$="@3V1407E2CC<AA<A>CD1&D2DD2E4GA4
130 B2$="a5v13EEE4EE4C<A>A4EC<A>EECCCEE2
FECECE(A)A
140 B3$=" >E1C2<A4A4EE<AA>EC<A4>E4C1
150 C1$="@49V1505L16ADADGEDER8GGEDAGEGL8
AAGGEDE4EGAADD>DD<DD<A4>DEG16E16
160 C2$="L16AAAADGEA>DDCE<< A8>DCDGDGL8G4
EDG4 A4AAGGED<A>CDEL16GGGGEEDEL8
170 C3$="@48V10CCC4CC4< AE >E4C< AE >CC< AAA>
CC2CC<A>C<A>C<E>E
180 C4$=">C1<A2E4E4CC<EE>C<AE4>C4R1
         - CODE
200 D1$="@14V1004D4CCGGEDD4CCGGEDA4GGEED
CA4GGAGL16<A>>C<GFL8
210 E1$="@14V1003A4AA>EEC<AA4AA>EEC<A>E4
EECC<AA>E4EEEEL16<E>AEDL8<
220 D2$="A1G1D1E2E4G4":E2$="E1E1C1C1"
230 D3$="@2404GGGGE2DCD4DDEGE1&E1
240 E3$="@2404EEEEC2<BAB4BB>CEC1&C1
250 E4$="EEEEC2C2DGAE@58A2A2@6207V15GFED
EFGA
260 '-
         - BASS -
270 F1$="@39V1003DD4DDD4DAA4AAA4AGG4GGG4
GEE4E>E<GL16DEGAL8
280 F25="AADC>DD<GG<AA>EEAAG4>DD<D4>DD<D
CDDEEGGED
```

```
290 F3$="GGGGE4EE<A4>>DC<AAGEDDAAGGED>D4
< DDCGEG
300 F4S="DD>D4<GG<A4>DDDDDD2C<A>G4EDE4G4E
DCDEG
310 F5$="L4DDDDAAAAEEEECCL8DEGA
320 F6$="L4DDDDAAAACCCCFFL8CC+DE
330 '--- DRAMS -
340 G$="HB8C4CB8HB8C4HB8":G1$=G$+G$+G$+"
HB8C4CB8HB8HB8CHS16HB16CHS16HB16"
350 G$="HB!8C!H8C!HB!8HB!8HB!8C!H8C!HB!8
HB!8":G2$=G$+G$+G$+G$
360 G$="HB!8C!H8C!HB!8HB!8HB!8C!H8C!HB!8
HB!8":G3$=G$+G$+G$+"HB!8C!H8C!HB!8HB!8HB -
!8C!H8C!HB!8HB!8"
370 G$="HB!8H8C!HB!8HB!8HB!8H8C!HB!8HB!8
":G4$=G$+G$+G$+G$
380 G$="HB!8H8C!HB!8HB!8HB!8H8C!HB!8HB!8
":G5$=G$+G$+G$+"HB!8H8C!2R8C!S!B!8"
390 '--
         - PLAY
400 PLAY#2,"","","",D1$,E1$,F1$,G1$
410 FORI=0T01
420 PLAY#2,A1$,"","",D1$,E1$,F2$,G2$
430 PLAY#2, A2$, "", "", D1$, E1$, F3$, G2$
440 PLAY#2, A3$, B1$, "", D1$, E1$, F2$, G3$
450 NEXT
460 PLAY#2,"","",C1$,D2$,E2$,F4$,G4$
470 PLAY#2,"","",C2$,D2$,E2$,F4$,G4$
480 PLAY#2,A4$,B2$,C3$,D3$,E3$,F5$,G4$
490 PLAY#2, A5$, B3$, C4$, D3$, E4$, F6$, G5$
500 GOTO400
```

#### HELP! 10>220 30 > 32 40 > 71 20 > 177 50>223 60>233 70>124 80>166 100> 6 110> 71 120>164 90>157 130>210 140> 22 150>112 160>112 180> 14 190> 38 170>124 200>252 厶 220> 22 210> 76 230> 5 240 > 11 確 250>138 260> 10 270>235 280 > 43 290 > 53 認 •Welcome/ 用 40>167 10>150 20> 75 30>113 テ 50>159 60>223 70>228 80> 5 90> 30 100>162 110>254 120> 91 130> 32 140>159 150>105 160>225 夕 170> 6 180> 30 190>158 200> 93 210>207 220>149 230>134 240> 250>100 260> 69 270>199 280> 17 使 290>150 300> 37 310 > 23 320 > 53 340> 85 330> 88 350>184 360> 69 LI 370> 72 380> 97 390>225 400> 69 方 440>208 410>249 420>139 430>242 450>238 460> 12 470> 42 480> 72 は 490>102 500> 72 510>128 520>203 54 ●えどのよぞら 10>175 20>255 30>121 40>102 60> 62 70>163 80>209 50>171 90>183 100> 70 110> 36 120>243 ジ 150> 36 160>180 130>220 140> 88 180>209 190>197 200>231 170>149 230>239 240>158 210>114 220>107 250> 22 260> 13 270>139 280>221 300>252 310> 67 320> 96 290> 94 360> 47 330>228 340>228 350> 34 400 > 52 370>209 390> 19 380> 17 430>135 440>186 410> 4 420>133 450>143 460>154 470>161 480> 62 490> 95 500>249

# 第12回

# 遅い、時間かせぎの謎のあるゲームは最低最悪!



1年にわたって連載したスーパー データ学も今月で最終回。そこで、 これからのゲーム業界の発展を祈 りつつ、おおいに不満を述べても らった。では2月号の結果から。

遊ぶ時間がムダに思えるくらいつ まらないゲームまで、次から次へ とゲームは発売されていく。これ だけたくさん出ているというのに、 ユーザーサイドに立ったゲームは いったい何本あるだろう。また、 ほんとうにユーザーが望んでいる ゲームってどんなのだろうか。

①は、現在のゲームに不満をも っているかどうかを表したもの。 不満のある人は、78.6%。この数 字を見て、メーカー側はどう思う だろう。個人的にはなんだか中途 半端な数字のような気がする。多 いといえば多い数字だけど、不満 がないという人の数字をみると、 案外満足してしまっている人が多 い、という感じだ。

さて、数字の解釈は個人の判断 に任せるとして、この数字をメー カー側には多いと読みとってほし い。少なくとも、これだけのユー ザーが現在のゲームに対して不満 をもっていると実感してほしいの

ほんとうにおもしろいものから、だ。自分のところはいいものだけ しか作っていない、この数字に含 まれてはいない、と思うメーカー の人もいるかもしれないが、決し てそんなことはない。以下の不満 を見てほしい。

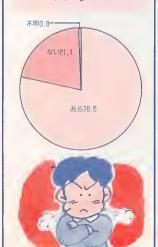
> ②は、ゲームの実際の内容以外 の客観的な部分での不満。 ] 位は 圧倒的に値段だった。この値段の つけ方だが、いったい何を基準に 決められているのだろうか。ユー ザーにはまったく想像がつかない だろう。オールカラーのぶ厚いマ ニュアルや付録がたくさんついて 7800円のものもあれば、コピーの マニュアルがついただけの9800円 のものだってある。まあ、付録は 二の次として、内容も手応えのあ るものから、少しも感じられない ものまでさまざまだ。それなのに 値段がたいして変わらないのはな ぜなのか、と値段の設定の理由を 疑問に思うのも当然であろう。

> ③は、内容面での不満。 ] 位は 「時間かせぎと思われるところが

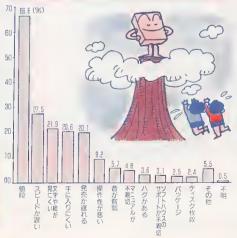
ある」ということだが、これは手厳 しい意見だ。内容の濃いほんとう \_のボリューム感と、時間かせぎと は明らかに違うものであることを ユーザーは気づいている。ほんと うはあたりまえなんだけど、メー カー側ははたして気づいているだ ろうか。アイデアにつまると、意 味のない部分を入れてごまかした り、迷路を作ってみたり、とりあ えずストーリーに関係あろうとな かろうと何でもかんでもぶちこん で、一見すごそうに見せればいい と考えているような気がする。そ んなことでは、もうユーザーに相 手にされない。

いま、ゲーム業界は過渡期にき ている。ほんとうにおもしろいゲ ームとは何か。メーカーは、プロ としての立場を再認識して、いま 一度初心に戻るべきではないだろ うか。あくまでも、ユーザーあっ てのメーカーなのだから。それを どんなときも忘れないでいてほし

### いまのゲームにたい して不満をもってい ますか。



#### 不満がある人に聞きます。あるとしたら どんな点ですか、客観的な観点で2つま で答えてください。



#### 2につづいて、今度は内容面 での不満を2つまで答えてく ださい。



# 次

# のお題

さて、次回からは新連 載が始まる。どんな内 容か、まだ明かすわけ にはいかないけれど、 ユーザーサイドに立っ たゲームデザインに関 する連載にしたいと思 う。そこで、読者から ゲームを作るうえでの 悩みや相談を募集した い。さらに、ゲームシ ナリオも受けつけたい と思う。送り先は54ペ ージのファンダムと同 じ住所で「ウワサの新 連載コーナー」まで。

# **UTHELINKS INFORMATION PAGE**

無料AVGの「ハパザード2」

アドベンチャーケームが無料でダウンロードできる。こんなうれしい話はない。で、その内容は?

先月号で紹介した無料ソフト 「ハパザード」の第2弾のダウン ロードサービスが、3月10日か らスタートする。このソフトは リンクスの会員であれば、だれ でも手にいれることができるも の。置いてあるのは、ネットの なかの「Bam/ネット」のコー ナー。9日までは1作目の89 Gの「ハパザード」をサービスし ているので、まだの人は急いで のぞいてみよう。ダウンロード の時間と手間はけっこうかかる けど、それでも電話料金とアク セス料金をたして約1000円。市 販のゲームがフ~8000円もする ことを考えると、とてもお得だ ね。こんどの「ハパザード2」は、 前作よりも容量の大きいソフト ということなので、やりがいも 前にも増して大きいということ らしい。こんなふうにゲームが リンクスではかんたんにダウン ロードできる。Mファンのファ ンダムもそうだけど、それ以外 のものもあるので、近くにパソ



○「ハバザード2」のタイトル画面

コンショップのない人は利用してみるといいかも。

さて、「ハパザード2」の内容は、近未来の宇宙が舞台のお話。 青く美しい地球は、つねに異星 人の興味の対象となるらしく、 今回もドロイド星人が移住を目 的として地球に侵略しようとしていた。かなしいかな、地球の 防衛力は、まったく歯がたたな



○高い科学力をもつドロイド星人たち

# 遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

3/10 ●「ハパザード2』 ダウンロード開始

ネットワークダウンロード用オリジナルソフトシリーズ第2弾。今度は 前回とかわってアドベンチャーゲームだ。内容は左で紹介しているので 参考に。

3/13 ●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦

20 年週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルフォーマット(自分専用のボード用便せん・通称0F)をプレゼント。ほかの通信では体験できないラリーゲーム大会。ドライブゲームに自信のある人はぜひ参加を。

3/12 ●チャットイベント『お~い、バブルス』

19 チャットコーナーで、毎回テーマを決めて楽しいおしゃべり。今月もこんなテーマでやります。意見のある人はどしどし参加を! 12日「町人チャット」、19日「ホワイトデーの報告をしてほしいな」、26日「春休みだ/ 楽しいことして遊ぼっ/」。

い。残された手段は最終兵器を 搭載した戦艦i-SPY号でい ちかばちかの勝負に出るしかな



●彗星と衝突するから地球を侵略するとは

かった……。

さて、いかなる結果とあいなりますか。このさきは内緒ね。



○ドロイド軍と闘って帰還した主人公



⑥上官はなんとかわいい女の子だった♡



冬眠していたカエルやヘビが、もこもこと土のなかから顔を出す季節が 到来。なにか新しいことが起きそうで、気持ちがドキドキ。初めてメールを書いたときも、ちょうどそんな感じだったような気がするなあ。















ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか 電話で直接つぎのところに問い合わせてください。 <住所> 〒604 京都市中京区鳥丸通御池上ル 二条殿町548ナショナルビル3F 日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係 <電話> 075-251-0635

# 

- ★全品半額価格より、さらに1,000円割引いたします。(1,000円割引なので、14・15型用なら3,000円になります。)
- ★7日間無料使用OK!!
- ★効果がなければ返品自由!( 7日間使用し、キズがついても返品できます。これは (物サンクレストだけのシステムです。)
- ★商品代金は、使用して、お気に入りましたらお支払いください。



# 全国で大好評//目が楽だ//目が疲れない//

ファミコン好きのおじいちゃんが、いつもなみだ流しながらゲームをしているのでぽくの愛用のこのフィルターを1日かしてあげました。「目がいたくない。なみだが出ない。」と言ってかえしてくれません。

14型もう1枚送ってください。サンクレストのみなさんありがとう/

東京都荒川区西日暮里1 村本 健くん おたよりありがとう。

# その秘密は

- 1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
- 2. 首が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
- 3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり覚えるので、 高得点が出る。
- 4. 鮮朝画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
- 5. プログラミング・ワープロ・テレビ 番組にもOK // いじょう こうか 以上、効果なければ返品自由 // FS II 担当 植田

送料600円は、別途いただきます。商品代金は、7日間無料使用し、お気に入りましたら、同封の払込み用紙で郵便局から、商品到着後10日以内にお送りください。返品の場合、返送料のみ自己負担でお願いします。お1人様商品2枚まで注文できます。

20 - 21型用

13,000円

6.500<sub>m</sub>

28 • 29型用

17,000円

8.500<sub>m</sub>

お申し込みは今すぐ、 おハガキか お電話で!!

★取付金具を改良いたしました★

名

価

名

価

14 • 15型用

8,000円

4.000<sub>P</sub>

22 • 23型用

14,000円

7,000<sub>m</sub>

★消費税は含まれております

型

定

型

定

半額価格

半額価格

ハガキで

TVフィルターFSII を申し込みます

酒器們

18・19型用

11,000円

5.500<sub>m</sub>

26 • 27型用

16,000円

8.000<sub>m</sub>

16 • 17型用

10.000円

5.000<sub>m</sub>

24 • 25型用

15,000円

7,500<sub>m</sub>

を申し込みます ● 型名( 型用)

● 郵便番号、住所 ● 氏名・即・年令 (株) サンクレスト JP N 係

電話で

株 サンクレスト 平 日/午前9時~午後7時 日・祭日/午前9時~午後6時





9金受取人払

机

Ž,

便

爂

新宿北局承認  $\infty$  差出有効期間

平成3年12月 31日まで

切手不要 切手を貼ら

お出し

受取人

咿 (東京都新宿区高田馬場4の2の38) 都新宿北郵便 私書箱第2 果

財団法人

講座 MSX·FAN® 够 文 部 省 認 定 社会通信教育

くわしい案内資形 作れるようになる 三もプログラムが

丑 いたらス とを書い ▶必要な 逊 包女

MSX·FAN③每

都 府 原 出 刑

このハガキを今すぐポス フリガナ 出 竹

様力) - 第 市内番号 性別 黀 市外番 市郡区 番も記 併罷

哪

9SA Ø3 Ø8

M81

H

\_

女る



# ARPGの新しい世界が16ビットマシンに広がる PC-9801版 4月新登場!

# 経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功 罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、 RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

#### ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るの は、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11 の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストー リーは、プレイヤーによって創られる。

#### ★BGMは全70曲!

MSX 2 MSX-MUSIC(FM音源)用35曲と内蔵PSG音源用35曲。 PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードII 用35曲。

# 絶替発売中!!

MSX 2 / MSX 2+ (RAM64K以上, VRAM128K以上)

● MSX-MUSIC(FM音源)対応

● ジョイスティック対応

標準半8,80 3.5°2DD 3枚組····

PC8801SRシリーズ5"2D 5枚組 標準価格¥8,800

表示価格に消費税は含みません。 Lest is a registered trademark of ASCII Corp.

「ルーンワース全曲集」 ALL SOUNDS OF RUNE WORTH

ポリスターレコードより好評発売中/ • CD:PSCX-1003

¥2,472(稅込)¥2,400(稅抜)

高速・高機能CGエディター

@ 1989 T&E SOFT



## 100以上の機能を贅沢に満載!!

DD供楽部とは、ツールボックスである。ピクセル3とは異なったコンセ

IDDE 本語がなジールボック、しか。ピンセルの3では、戻っつたコンピ プトで開発された。各様プロ上様のCGエディターです。 50を超える機能を実備した。高機能グラフィックエディター プライトエディターの機能も乗れ備えた。多機能パタランエディター 「SPEN」を搭載。MISN2のグラフィック機能を有効に表現するスタリーン モード5において、操作性及び機能をあくまで徹底追及しました。 MSN2のグラフィック機能を使いこなすには、必携のCGソフトです。

# 好評発売中!!

MSX 2/MSX 2+ 標準価格 ¥9,800 3.5″2DD●マウス対応(RAM64K以上) 表示価格には消費税は含みません。

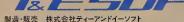
registered trademark of ASCII core ■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。■MSX-DOSはアスキーの商標です。

No Copy このマークは 不法コピー

T&Eマガジン25号3月発行予定!! **★**X68000新作速報★NEW 3D GOLFニューコース「エイトレイク スG.C. 「ルーンワース」PC98版紹介など情報高載。

表記のソフトウェアプログラムとマニュア ルは、当社が創作・開発した著作物です。 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりません のでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著 作権法により厳しく処罰されます。

- ■通信販売ご希望の方は現金書部で料金と商品名・機 種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。 (返連希望の方は300円プラス) ■マガシンルの2希望の方は、送料として切手200円分を 同封の上、請沈券をお送りください。(業書での請求は
- 同語のとは、前人がその述べたとなった。 ■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封 の上、カタログ試次券をお送りださい(定義での請求は お掛わります)



〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE: 052-773-7770

●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500





MSXマークはアスキーの 登録商標です。

消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、 機種名を書いたものと一諸に送ってね大至急、商品を送るワ!!

PU創刊号-3.800円 PU2-3.800円 消費税別



# 時は来たのだ、天

闇の神ダールを甦らせた皇帝ビドーに滅ぼされたキプロス王家の側近・三統士は、光の神リスクが宿る幼き王子を伴い脱出を図るが追手に倒される。死の直前、三統士は御子に一ヵ月間の光の結界を張り、八玉の勇士を呼ぶ光の玉を天空へ放った。使命を告げられた勇士たちは自分の目的を果たし、襲い来る軍勢を退けながら、光の御子が待つソルテガに向かうしかしそこに待ちうけていたのは、ビドー

- ●シナリオ 飯島健男
- ●キャラクターデザイン・作画 荒木伸吾&姫野美智
- ●サウンドプロデュース SHOW-YA

と七獣将との壮絶な最終決戦であった。

#### ●オープニング

- ●第一部 ザン・ハヤテの章 ギバ島
  フロット兄妹(コンサ&マイマイの章) ヒューイ島
  幻左京の章 カムイ島
  ロー・タム一家の章 モート島
  アレック・ヘストンの章 アレック・ハストンの章 ベルンバ島
  リリアン・ランスロットの章 アランンデ
- - ディング





- ●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサホート専用電話をご利用ください 092-771-0328 13:00~17:00(土・日・祭日を除く) 上記時間外はくリバーヒル情報局とよりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。 ※第85・735年のより、日本は大阪・アラダリのような情報をデレフォンサービスでお届けします。
- ●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください、(送料無料)

# 命は我にあり!!!

#### 手に汗にきる、たのしさいっぱいのゲームシステム

- ●玉の変化によって常にキャラクターの状態がわかるステータス表示
  - 移動中に訓練や読書ができ、レベルアップもできる行動コマンド
    - ●キャラクターの個性で上がり方が違うパラメーター
      - ●一度に数万人が登場したり、巧みな攻撃を仕掛ける個性的な敵キャラ第二部では、合体・分裂する敵キャラもあり
        - 通常戦闘では全滅直前に離脱でき、コマンドモードで体力回復すればもう一度戦える
          - ●各勇士に備った個性的な特殊能力でゲーム の面白さも倍増 さらにゲーム中の本屋で 本を買って読めばマル秘の能力も体得でき る 勇士が協力して使える強力な特殊能力 も、第二部に登場

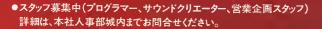
# 3月23日 金店頭発売 MSX 2 MSX 2+ ♪

- ●ディスク6枚組
- ●要漢字ROM
- ●ジョイスティック, ジョイパッド,
- カーソルキー対応
- ●標準価格8,800円(税別)















# ユーザーズテレホン ⇔大阪06(315)8255

平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せにお答えします。その他の時間と 土・日・祝日は、まるまる24時間録音もできるテープサービスです。

- ◆標準価格に消費税は含まれておりません お買上げの際に別途消費 税をお支払い下さい
- ◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メ ティアを明記の上、明全書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお 申し込み下さい 送料は無料ですか、標準価格に消費税の3%を加 えた金額をお送り下さい

# Humming Bird Soft

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト 〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

# 掲載ソフト36本の プレゼントつき

『MSX・FAN」では読者のみなさ んに、より充実した誌面を提供するた め、以下のアンケートを実施していま す。回答は必ず右のとじこみハガキを ご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽 選で36名様(各ソフト3名様)に今月号 で紹介したソフト(プレゼントリスト 参照)を差し上げています。しめ切りは 3月31日必着。当選者の発表は5月8 日発売の本誌6月号の欄外でおこない ます。

#### ■アンケート

動なたの持っているMSXは次の どれですか。いずれかの番号を丸で囲 んでください。2台以上持っている場 合や増設RAMをつけている場合は数 字の大きいほうを答えてください。

①MSX(RAM8K)

@MSX(RAM16K)

@MSX(RAM32K)

@MSX(RAM64K)

6MSX2(VRAM64K)

@MSX2(VRAM128K)

⑦MSX2+ ®持っていない

② 今後、MSX2+を買う予定はあ りますか(①での以外の人のみ答えて ください)。

①もうすぐ買う予定

檂

②いずれ買いたいと思う

③買うつもりはない

③ 次の周辺機器で持っているのはど れですか。持っているものに全部丸を つけてください。

①ジョイスティック(ジョイカード) ②ディスグドライブ(外づけ)

③ディスクドライブ(内蔵型)

④プリンタ ⑤データレコーダ(オー ディオ用を代用している場合も含む)

⑦モデム ◎マウス ⑤持っていない ⑩ハンディプリンタ ⑪その他(具体 的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定が ありますか。ハイ、イイエで答えてく ださい。あるとすればそれは何ですか。 3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなか から選んで、興味のある順に4つまで 番号で記入してください。

①ゲーム ②プログラミング ③パソ コン通信 **47ープロ 60G 6ビ** デオ編集 ⑦コンピュータミュージッ ◎ビジネス ◎学習 ⑩その他

表1のソフトのなかで次に買おう と思っているゲームを1つだけ番号で 答えてください。

 表 1 のソフトのなかで本誌で特集 してほしいゲームを3つまで番号で答 えてください。

表1のソフトのなかで、あなたが 実際に遊んでおもしろかったものを3 つまで番号で答えてください。

#### プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解 答ハガキに記入してください(それ ぞれのソフトの詳細は各掲載ページ で)。

ルーンワース………30 SDスナッチャー ......112 ロボクラッシュ ………………………116 HALゲームコレクションVol. 1 ···119 HALゲームコレクションVol. 2 ··· | 19 10 帰ってきた探偵団 X ......122 アルバトロス II ......123

## 〈表1〉ゲー/、ソフト

#### ゲーム名

あーくしゅ

2 R-TYPF(アールタイプ)

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

アルバトロスⅡ アレスタ2

アンデッドライン

イース

No

イースII

イース川 維新の歯 10

ウィザードリィⅡ

A列車で行こう 12

F-Iスピリット 13 F-1スピリット3Dスペシャル 14

15 SDスナッチャー

王家の谷・エルギーザの封印

帰ってきた探偵団X

カオスエンジェルズ

ガリウスの迷宮 19



#### 20 ガンシップ ディスクステーション 4 月号 … | 24 9 今月号の記事(表2)のうち、おも ぎゅわんぶらあ自己中心派 22 ぎゅわんぶらあ自己中心派 2 しろく読めた(または役にたった)記事 23 銀河英雄伝説 〈表2〉今月号の記事 を3つまで番号で答えてください。 24 クォース 10 今月号の記事(表2)のうち読んで 25 グラディウス 2 26 クリムゾン つまらなかったものを3つまで番号で 〈FAN ATTACK〉ロードス島戦記 〈FAN ATTACK〉プライ上巻 27 クリムゾンII 答えてください。 激突ペナントレース 2 〈FAN ATTACK〉あーくしゅ Ⅲ あなたの持っているMSX、MS 〈FAN ATTACK〉ナビチューン 〈FAN ATTACK〉ルーンワース ゴーファーの野望~エビソードII~ X2、MSX2+以外のパソコン、ゲ 30 サーク BASICピクニック ザナドゥ 31 一ム機はどれですか。番号に丸をつけ 十字軍 沙羅曼蛇 32 てください。 〈ファンダム〉ゲームプログラム 33 三国志 〈ファンダム〉EDファンダム序章 ①ファミコン ②セガマークIII系 ③ 三国志II 〈ファンダム〉EDファンダム THE プロ野球激突ペナントレース メガドライブ ④PCエンジン ⑤P 〈ファンダム〉AVフォーラム 35 〈ファンダム〉ファンダムパーラー 36 時空の花嫁 C88系 @PC98系(PC-286も含む) 37 シャロム FM音楽館 ⑦FM7/77系 @X1系 ®ゲーム スーパーデータ学 38 シュヴァルツシルト ボーイ ⑩その他(具体的に記入) LINKS INFORMATION PAGE 39 湘南伝説 MIDI 40 水滸伝 のどれも持っていない 18 FER 41 スナッチャー 12 あなたがふだんよく読む雑誌を表 FAN STRATEGY 19 42 スーパー大戦略 20 記憶のラビリンス 3のうちから3つまで番号で答えてく 43 スペース・マンボウ 〈FAN NEWS〉SDスナッチャー ださい。 ゼビウス~ファードラウト伝説~ 〈FAN NEWS〉クォース 〈FAN NEWS〉ロボクラッシュ 45 ソリッドスネーク 13 持っているものにすべて丸をつけ 23 (FAN NEWS>HALゲームコレクションVol.1 & 2 46 ダンジョンハンター てください。 〈FAN NEWS〉ダンジョンハンター ディスクステーション各号 47 ①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FM ⑥アナログRGBディスプレイ 26 〈FAN NEWS〉湘南伝説 48 ディスクNG 〈FAN NEWS〉帰ってきた探偵団X パック ⑤どれも持っていない 49 ディスクNG2 〈FAN NEWS〉アルバトロスII 50 電脳学園シナリオト 第8月、ファミコン、PC88/98 DMfan ドラゴンクエストII 51 30 ON SALE などの他機種から、今後移植してほし ドラゴンナイト COMING SOON いと思うソフトがあったら、その名前 53 ドラゴンスピリット 32 FAN CLIP ナビチューン を1つだけ書いてください。 信長の野望〈全国版〉 55 信長の野望・戦国群雄伝 56 〈表3〉雑誌 57 ハイドライド3 パロディウス 58 وي MSXマガジン コンプティーク Eu W 59 ピーチアップ各号 テクノポリス 3 ピンクソックス各号 ゲーメスト 61 ファイナルファンタジー ポプコム 5 ファイアーホーク(テグザー2) 62 6 マイコンBASICマガジン 63 ブライ上巻 プレイボールIII 64 その他のバソコン雑誌 65 プロ野球ファミリースタジアム ゲームボーイ 66 ポッキー ハイスコア 10 マスター・オブ・モンスターズ ファミコン必勝本 67 ファミコン通信 ファミリーコンピュータマガジン 68 夢幻戦士ヴァリスII 12 13 69 野球道 14 勝ファミコン 70 ラ・ヴァルー その他のファミコン雑誌 15 71 ラスト・ハルマゲドン 16 PC Engine FAN ルーンワース 72 月刊PCエンジン 17 73 レナム (例PCエンジン 74 ロードス島戦記 メガドライブファン 75 ロボクラッシュ 20 どれも読んでいない

 郵便はがき



41円切手を貼ってくだ

いた

# 東京都港区新橋4-10-7

# ア家介 徳間書店インターメディア MSX·FAN編集部 読者アン

ジをご自由にお書きください。 ★編集部へのメッセ-

無	年命	<b></b>	前			4	تا التا التا التا		တ	<u>თ</u>	4		ω –	
職業	상	40	住所		no To	<u> </u>	<del>)</del> ¬	$\odot$			2 2		$\Theta$	S
					9	(	9 _	2			J	$\widehat{}$	(N) (N)	$\hat{\mathbf{n}}$
	减				<u>_</u>	(	<b>૱</b>	(3)			ہ اُ		<b>ω ω</b>	
	CH				तं	(	_ _ _	4	50 50	7	H		<b>4</b>	
					2	(	<u>.</u>	<u>5</u>					<b>6</b>	
来	性别	D			d			6			買って		6	40
来	翌		1		भ			9	10		予定の周辺機器		96	<b>b</b>
	出		1	'				8			の周	$\overline{}$	<b>∞ ∞</b>	2
	女	_	1		<u>ا</u> ج			9			辺機		9	7
					ע			_	2		100			ナ
		1	1										<b>O</b>	맺
									Cu:				$\in$	
													(	<b>F</b>
			1					<u> </u>					(a	I II (
								$\equiv$						

(学校名

の広告マンガ

# 電技戦士

こんなネタやって …と不安気な 佐藤 元 ナテクノポリス編集部

いいのかなー

地球をねらうPC星の バグットラー総統はついに 究極の必殺兵器を そなえたメカを 完成させた /

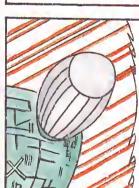
はつはつはつ どうだ テクノディア 20...

読者が選んだ パソコンゲーム BEST 50 特集 ならば テリンなどは 簡単に勝てるぞ//

はっ さすが 総統/ 亜空間おすすめ ゲームさえあれば テリンなど 赤子も同じ!



いけ---つ// わが テンプルマスタ 帝国の力を 見せてやれ!!



亜空間戦艦 ポピュラス バルバトゥスの魔女 ダンジョン・ マスター 発進!!

よーし 来たな!/ テクディオス 必殺…



いのまたむつみ C.G.ぬり絵 コンテスト ビーム!!





このマンガのオモシロさがわからないキミも オモシロく読める! パソコンゲーム誌

学是统治是(1) 特別価格 580F 毎月8日発売

徳間書店





# つなげて楽しいMIDI機器

前号でも書いたとおり、MIDIというのは、電子楽器間のデジタル信号のやりとりのための規定として作られた世界共通の規格です。そして、この規格により、国やメーカーを問わずMIDI規格のあらゆる楽器が接続でき、コントロールできるのです。

MIDIは、本来電子楽器のための規格ですが、デジタル信号のやりとりをするという、その性質から、コンピュータとの相性が良く、コンピュータミュージックの幅を広げるにはもってこいの規格といえます。コンピュータにMIDIの入出力端

子がついていれば、あるいはカートリッジやボードで装備すれば、世界中のMIDI機器を接続して自由にコントロールできるのです。

では、接続できるMIDI機器にはどんなものがあるでしょう。シンセサイザ、リズムマシン……etc、以下に、各機器ごとに機能の説明と、その代表的な機種をカタログ風に紹介しておきます。MIDI機器を使ってどんなことができるのか、こんなことをするにはなにが必要なのかなど、これからMIDIをはじめようとするときの参考にしてみてください。



# MSX用MIDIカートリッジ開発中!!

先月にもこのコーナーで書いたMSX用のMIDIカートリッジのうわさについて、なんと、はやくもそのうわさの真相をつかんだ。

右の写真が、そのインターフェイスカートリッジの開発中の試作品。このカートリッジの開発をしているのが、あの「シンセサウルス」などのソフトでおなじみのBIT<sup>2</sup>。予定としては4月16日ごろに、「MIDIサウルス」というタイトルで、このカートリッジとディスク1枚(シーケンスソフト)をセットで発

売するらしい。価格のほうは19,800円の予定となかなか安い。しかし、音源は搭載していないので、これにシンセサイザや音源モジュールが必要。

基本的に「MIDIサウルス」がターゲットとする音源は、カシオの「CSM-1(96ページを参照)」。付属のシーケンスソフトはこのCSM-1に対応している。コルグやローランド、ヤマハ、カワイなどの音源用にはシーケンスソフトのみ随時発売していくということだ。また、6月ごろには「シンセサウルス

Ver.3.0」というM IDI対応のシン セサウルスも発売 されるという。付属のシーケンスソフトでは、楽譜で のデータ入力ない はできないとなって、となので、となのでありいものになるはず。

まだ、動作チェック用のソフトしかないので性能は未知数だが、MSX用のMIDIカートリッジが登場しただけで十分期待していいのでは?



いの大きさになるとか OUTを 2 つ装備 シク用のソ て く 0 ー ち 開 性能は未知 月ぐ中

○製品はこの半分くら





そもそもは音響合成装置として開発されてきたためシンセサイザ(合成器)と名前が付けられています。あらゆる音の要素(音の高さ、音色、強さなど)を操作することができ、じつに画期的な機械です。音源モジュールのように装置部分だけで、鍵盤の付いていないシンセサイザもありますが、現在では、ほぼキーボード楽器の1種類として認識されているでしょう。

最近のシンセサイザは単に音を作り出すだけでなく、シーケンサやエフェクタといった機能を内蔵し、手軽に音楽が作れるミュージックワークステーション化の傾向にあります。シーケンサやエフェクタなどの機器を

バラバラにそろえるよりもコン パクトですし、予算的にもかな りお得です。

シンセサイザのサウンドは、 その機種の内蔵している音源方 式によって、そのキャラクタは 大いに変化します。MSXにも 使われているFM音源をメイン としたものやリアルなサンプリ ング音源を持ったもの、あたた かみのあるアナログ音源のもの など、個性豊かに何種類もあり ます。また、FM音源とサンプ リング音源などといった組み合 わせで、2種類以上の音源を ] 台に内蔵したものもあります。 いろいろな機種の音を聞いてみ て、自分の好みにあったものを 選ぶといいでしょう。







# きジュール

音源モジュールは、基本的にはシンセサイザです。ただし鍵盤が付いていないので、それだけでは演奏できません。MIDIを介してキーボードやシーケンサなどの演奏データを受信して発声します。キーボードの分だけ価格が安くなるのも魅力のひとつです。しかも、たいていシンセサイザに比べてコンパクトです。キーボード付きのシンセサイザを持っていて、もう1

台追加したいときに最適です。 またキーボードを使わずにコンピュータミュージックをやり たい人にもおすすめできます。 こういった用途には、さらにコンパクトにまとめられたMT-32やOM-64といった機種がいかにもデスクトップミュージックらしくていいでしょう。もちろん音源モジュールの中身はシンセサイザ同様で、同じサウンドを得られます。

# 20万円台

# ナニワ楽器プロテウス200,000円



高級サンプラのメーカー、Emu社のライブラリ(効果音や楽器音)を音源に持つモジュールです。音の良さには定評がありコンピュータの音源に最適です。音色の合成などもできます。

# 10万円台

Roland CM-64

129,000円



LA音源9パートとPCM音源6パートを合わせもったコンピュータミュージック対応の音源モジュールです。『ミュージ郎』の音源として有名です。規模の大きなアンサンブル演奏にも十分対応します。PCMライブラリカードで音色が増やせます。

KORG M3R

124.000円



同社のM1で好評のaiシンセシスを採用した音源モジュールです。サウンドキャラクタはM1ゆずりで90のマルチサウンドと45種のドラムサウンドデータを持っています。2系統のマルチデジタルエフェクタを内蔵しています。

# 10万円未満

# Roland CM-32P

72.000円



サンプリングされたPCM音源を採用したコンピュータミュージック対応の音源モジュール。ピアノやコーラス、ストリングスなど64種類の音色を装備しています。CM-64同様、PCMライブラリカードで音色を64種類増やすことができます。

# Roland MT-32

64.000円



コンピュータミュージックのために設計された音源モジュールです。「ミュージくん」の音源としておなじみです。LA音源を搭載したマルチティンバー仕様で、Bパート+リズムパートの機能を持っています。

# KAWAI PHm

38.000円



PGM波形と倍音加算で作ったシンセウェーブを音源としたモジュールです。アコースティック楽器や効果音などが200種類用意されています。マルチティンバー音源として使用でき、コンピュータなどと接続して活用できます。

カシオ

CASIO CSM-1

27,700円



効果音やパーカッションサウンドを含む〇〇音源(サンプリング方式)を搭載した、コンパクトな音源モジュールです。なんと単3乾電池日本で動作します。20種のオートリズム機能を内蔵し、さらに4チャンネルのMIDIマルチ受信が可能です。





リズムマシンはサンプリング 技術を駆使しリアルなドラムや シンバル、パーカッションサウ ンドを録音した音源を持つ楽器 です。効果音なども音源として 持つ機種もあります。現在の音 楽制作には欠かせない楽器とな りました。

リズムマシンにはリズム音源のほかにリズム演奏用のシーケンサが内蔵されています。演奏はパッドを聞いて行います。最近のリズムマシンはパッドにタッチセンス機能を持ったものが多く、叩く強さでアクセントを

つけることができ、いかにも自動演奏という感じの機械ノリでない、リアルなリズム演奏ができるようになりました。

リズムマシンのシーケンサは、まず、パターンという単位で 1 から数小節の演奏をレコーディングし、ソングモードでパターンをつなぎ合わせて 1 曲の演奏データを作成するようになっています。なお、パターンが複雑でパッドでの演奏が難しいときは、ステップレコーディングでデータ入力するやり方も用意されています。

# Roland R-5



# YAMAHA RX8



# KAWAI R-5011



# 72.000円

16ビットPCM音源を 採用したリズムマシン です。音色数は64種類 でドラムだけでなく、 効果音やベース音も備 えています。パッドを 叩く強さで音色が変化 するので人間的な演奏 が可能です。

# 51,000円

リアルなドラムサウンドで演奏できる16ピットPCM音源を内蔵したコンパクトなリズムマシンです。音色は43種類で、シーケンス部は100パターン、20ソング記憶できます。

# 49,800円

コンパクトなボディで すがパーカッションや ドラムサウンドを72種 類内蔵しています。操 作はやさしく、フラン ジャやディレイなどの デジタルエフェクタも 装備しています。

# BOSS DR-550



# KORG PSS60



# 32.000円

手軽なリズムマシンとして定評のあったドクターリズムシリーズの新製品です。48種のエディット可能なPOM 音源を持ち、ステレオ出力やMIDIIN端子も装備しています。パターンは64種までプログラム可能で内蔵パターンも64種あります。

# 102,000円

バッキングをまかせられる楽器です。3つのパート(コード伴奏、ベース、リズム)で構成された70のバッキングパターンやフィルインなどで曲を構成できます。シンセサイザに近いリズムマシンです。



以前は自動演奏装置と認識されていましたが、現在はもっと広くMIDI情報のレコーダと考えたほうがいいでしょう。この装置も現在の音楽制作に欠かせない機器です。

シーケンサのレコーディング にはリアルタイムレコーディン グとステップレコーディングが あり、リアルタイムはキーボードで演奏した、そのままを記録し、ステップレコーディングは音符のデータ1つずつをキーボードなどで入力します。また、現在のシーケンサはほとんどマルチトラック仕様ですので、シーケンサ1台あれば、かなり複雑な多重演奏も可能です。

# Roland MC-300



# 98,000円

4トラック仕様のシーケンサです。最大25000 音のデータを記憶できます。MTR感覚で使用することができ、オーバーダビングなどの録音もできます。また、同社から別売のスーパーMRCソフトを使用すれば、さらに機能がグレードアップします。

# YAMAHA QX5FD



# 89.800円

3.5インチのフロッピ いる。ほかにも、さま ざまな編集機能を装備 しています。

# ーディスクドライブを 内蔵したシーケンサで す。レコーディングト ラックは8で、ほかに マクロトラック(リズ ムマシンのパターンに 近い単位)も装備して

# KAWAI Q-80



# 69.800円

32トラック+100モチ ーフ(リズムマシンの パターンに似た単位) を持ったシーケンサで す。多くの編集機能や ディスクドライブなど も装備しています。



MIDI機器はシンセサイザ などのキーボードによるコント ロールが一般的でした。これだ けでは絵的にもおもしろくない し、キーボーディスト以外にも MIDIを活用したいという願 望もあります。そこでキーボー ド以外のMIDIコントローラ が開発されました。

コントローラには管楽器型の ウインドコントローラ、ギター 型のコントローラ(音源内蔵型 のギターシンセサイザと呼べる ものもあります)、スティックな どで叩くパーカッションコント ローラがあります。

MIDIコントローラは音源 モジュールなどと組み合わせ、 演奏効果を上げることができま す。感度の高いセンサを搭載し た機種も多く、表情豊かな演奏 ができます。また、デザインも 斬新なので、ステージに花を添 える役目もこなします。

# CASIO PG-300



# 115.000円

音源内蔵のギターシン

セサイザです。64種の 音色を持っており、ギ ター音とミックスして 効果の高い音色が多く あります。MIDIコ ンバータも装備してい るので、外部のシンセ サイザなどでギターな らではの演奏を楽しむ こともできます。



ミキサはいくつかの音声信号 を混ぜ合わせる装置で、録音や 再生には欠かせません。ミキサ も規模によって、コンパクトな ものから、レコーディングスタ ジオにあるような大きなものま

でさまざまです。シンセサイザ やリズムマシンなどをつなぐに は最低でも6チャンネルはほし いところです。また、機種によ ってはエフェクタ内蔵のものや M 1 D 1 対応のものもあります。

# **BOSS BX-16**

# 73.000円



16イン2アウトと、コ ンパクトながら、チャ ンネル数になかなか余 裕を持ったミキサです。 2系統のエフェクトセ ンド/リターンなども 持っています。

# KAWAI MX-8SR

## 56.000円



このミキサは見かけは8チャンネル入力ですが、ステレオイン プットなので、実質16チャンネル入力です。最近増えてきたス テレオ出力の楽器を接続するために開発されたものといえます。

# モニタ

一般家庭でMIDIを楽しむには、手持ちのステレオやラジカセでモニタすることができますが、余裕があれば専用のモニタシステムを用意したいところです。家庭で鳴らす程度なら、小さなアンプ付きのモニタが場所を取らなくて便利でしょう。また、ステレオモニタするときは左右、特性のそろったセットを使用するようにしましょう。

# **BOSS MA12AV** 14.000円



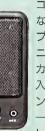
3系統の入力を持った 10Wのアンプ付きモニタスピーカです。トーンコも装備しています。

# **KAWAI PMS-102** 18,000円



最大出力10W+10Wのアンプ を持ったステレオモニタシス テムです。2系統の入力を備 えパワフルな音が出せます。

# YAMAHA MS 101



コンパクト な10Wアン プ付きのモ ニタスせ。3 カカントト スコンを装っ しています。

11.200円

# MTR

MTRはマルチトラックレコーダの略です。これはテープレコーダの一種ですが録音できるトラックが、一般のステレオレコーダの2トラック以上(通常は4、8、16、24、32、48)のトラックを持ったものです。

MTRは多重録音を行うため

のテープレコーダで、これを使えばたった1台しか楽器を持っていなくても、何人分かの演奏を録音できます。手軽なMTRはカセットテープを使うタイプの4トラックのもので、単純に録音しても4つのパートが録音できます。

# **YAMAHA CMX100** 52,000円



4トラックのカセットMTR です。コンパクトながら同時 録音やオーバーダビングなど が行え、テープスピードも標 準、倍速を装備しています。

# FOSTEX X-26

49,800円



コンパクトなボディですが日 つの入力チャンネルを持つミ キサの付いた4トラックのM TRです。入力チャンネルを 組み合わせて録音できます。

# エフェクタ

電子楽器の音はアコースティック楽器のように共鳴する箱を 持っていません。またホールな どで演奏するわけではないので、 音の響きがたいへんドライにな ります。

そこでエフェクタが必要になります。エフェクタには電子的に残響を作り出すデジタルリバーブやエコー効果を作り出すデジタルディレイなどがあります。

またギターなどの音作りに使われるフェイズシフタやフランジャ、コーラス、ディストーションも重要なエフェクタです。シンセサイザなどのサウンドにエフェクタをかけると、そのイメージは大きく変わります。とくにリバーブは欠かせません。最近はこういった多くのエフェクタをひとつにまとめたマルチエフェクタが一般的です。

# **BOSS RV-2** 24,800円



デジタルリバーブをたいへん コンパクトなボディにまとめ たものです。ルームやホール など多くの効果が得られます。

# **BOSS CE-3** 14,000円



ステレオコーラスエフェクト を作り出します。コーラスで は音が複数鳴っているように 聞こえる効果が得られます。

# BOSS RDD-20

24.800円



デジタルディレイはエコー効果だけでなくモジュレーション機能を使ってコーラス効果やフランジャ効果などを作り出すことができます。RDD-20はマイクロラックシリーズのひとつで小型ながら高性能なデジタルディレイです。

# YAMAHA FX500

49.800円



ギター対応のマルチデジタルエフェクタです。ギター対応のためエフェクトを直列使用(たとえばディストーション○モジュレーション○リバーブなど)でき、レコーディング対応のエフェクタでは得られないサウンドも作り出せます。







MSXが400万台を 突破してMマガとM ファンでMSX大賞 を募集する。ふるっ て応募を。というわ けで3周年のプレゼ ント企画は来月号に 延期。しばし待て。

# <sup>1</sup> MSX400万台突破記念コンテスト ✓



ふだん夏休みを利用してMファンで はプログラムコンテストをやっている けど、今回のこの企画はMSXの400万 台突破を記念してMSXマガジンとM SX・FANが協力して行う特別共同 企画なのだ。

MSX大賞は大きくわけて、プログ ラム部門と論文部門がある。そのどち

らでも、また両方応募してかまわない。 大賞は下に紹介しているように豪華な もの。おとうさんやおかあさん、学校 の先生の応募も大歓迎だ。ふだんファ ンダムでは長いプログラムはあまり載 らないけど、そういうのを出してもら ってもいいし、OG(コンピュータグラ フィックス)も対象となる。

# プログラムコンテスト

# ゲーム部門

楽しくて、あっとみんなを驚かせる ような自作のゲームプログラムを送っ てほしい。友だちと共同で作ってもか まわないし、とにかくオリジナルなら なんでも歓迎だ。長さも自由。短くて もピリリとアイデアの光るものがあれ ばいい。市販のゲームを意識しずぎて、 似たものになってしまっては入賞はち よっとむずかしいけどね。

とにかくしめ切りまで3か月ちかく あるので、新学期が始まってから有志 をつのって始めるのも遅くない。グラ ブで制作したものでもOKだ。

オールBASICからオールマシン 語まで今回は受けつけている。

詳しい応募方法はいちばん下に書い ておいたので(ファンダムと同様だけ ど)、よく読んで応募してね。

# CG部門

MファンにはCG(コンピュータク ラフィックス)を募集するコーナーが なくて、作品の発表の場がなかった人、 お待たせ/ MSXの機能を最大限に 使った美しく、楽しく、愉快で、おも しろい、オリジナル作品を送ってほし い。1枚ものでもアニメーションして いるのでもOK。よろしく/

# 音楽部門

MSXで自由に音楽を表現してほし い。オリジナルから歌謡曲、ロック、 グラシック、民謡、GM、なんでもか まわない。ただし、GMのドラグエや イースなどは応募が殺到するので、自 信作でないときびしそう。PSG、F M音源、音源はなんでも可。

## MSX大賞(各1名)

#### ●MSX2+とRGBモニター

プログラムコンテストのなかの3部 門で最も優秀な作品対して、部門ごと 各1名にMSX2+とBGBモニター をセットで進呈。

審査はMマガとMファンで合同でお こなう。だから、両誌あわせて各1名 ずつの合計3名が対象だ。優秀な作品 がたくさん集まれば、市販も考えたい し、力作をお寄せいただきたい。MS Xはそこらのゲーム機とは違うんだぞ、 というところを見せていただきたい。

# Mマガ賞&Mファン賞(各2名)

- ●日本語MSX-DOS2
- •MSX HD interface
- ●MSX-SERIAL232

おしくも大賞をのがした作品にMマ ガとMファンからMSXマガジン賞、 MSX・FAN賞が贈られる。各部門

# 論文コンテスト

#### 小中高生部門(1) マ:こんなMSXがほしい

自分のMSXにこんなヤツになって ほしい、と思う姿を論文にまとめてほ しい。CPUが何で、スプライトが何 枚で、ということより、こんなことが できるMSXになったらもっとおもし ろい、ということを考えてほしい。

#### 小中高生部門② -マ:将来のパソコン

MSXだけじゃなくて、世の中には パソコンはいっぱいある。そのパソコ ンは、将来どんなふうに生活のなかに 入っていくだろうか。電話やテレビみ たいになるのか。そんなパソコンの未 来を想像してみたい。

> 応募は各部門とも以下の規定にしたがっ てください。

●ブログラム部門 **①盗作、二重投稿厳禁** 2テープかディスクで投稿のこと 3詳しい解説の手紙をつける (1)住所・氏名・年令(学年)・電話番号・郵 便番号(2)プログラムの遊び方、使い方(3)パ

#### 般部門 テーマ:ホームコンピュータ

ふだん編集部に送られてくるハガキ を読んでいても、秋に毎年やっている 文化祭のMSXの貸し出しの行事の企 画書を読んでいても、つねに感じるの は、MSXを使っている人はほんとう にいろんな人がいるということ。おと うさんをはじめ、おかあさん、おじい さん、若い主婦の人、先生……。MS Xってそんな人にどんな機械にみえて いるのだろう。そして、コンピュータ と教育、仕事や家庭はどう結びついて いくだろうか。いろんなテーマが考え られると思う。ぜひ、現場の意見など もそえて、まとめていただきたい。み なさんの意見待っています。

ズル、RPG、AVGなどは、その解答、マッフ など(4)フログラムを作るときに参考にした 雑誌や単行本のプログラムや記事、メロデ ィー、キャラクタ(出版社名や年・月号、へ 一ジも明記)

●論文部門 **上**盛作、二重投稿厳禁 2400字づめ原稿用紙4枚以内

### MSX大嘗(各1名)

- ●CDラジカセ(小中高生部門①、②)
- ●Bミリビデオカメラ(一般部門)

論文部門は、MSXを軸にパソコン やコンピュータのことをまじめに考え てみたい。プログラム部門はBASI □がわからないと応募できないけど、 こちらは誰でもOK。友だちや学校の 先生などにも教えてあげてほしい。賞 品も、ちょっと魅力的でしょく

## Mマガ賞&Mファン賞(各2名)

●ヘッドホンステレオ

各部門とも大賞にもう1歩という作 品に、MマガとMファンからMSXマ ガジン賞とMSX・FAN賞を用意し ている。各部門2名ずつで合計6名。

3原稿用紙の欄外にも住所と名前の明記を お願いします

●送り先

封筒の表に応募部門を赤い色で明記し、 裏には住所・氏名を書いて、 〒105 東京都港区新橋4-10-7徳間書店イ

MSX・FAN編集部「MSX大賞」係まで郵送し



●解答を募集する/①ザリガニのオス・メスの見分け方を教えてください。できればテレカをください。 (埼玉・福田重工)②最近、ぼくの家に黒猫が入 ってきてなにかを食べていくのですが、どうしたらやめてくれるでしょうか。 (新潟・斎藤高未)**⊙**見て見ぬふりをすればできるのだがよほど思いつめてい るのだろう。だれか知っている人がいたらお便りください。ところで「母性本能」という歌をだれか歌っていたか知りませんか。(バ)

♀あイベントのイメージイラスト。

# SX大賞

また、この期間中に送られてきたファンダムやFM音楽館の応募も審査の対象となる。応募はMマガへでもMファンへでもかまわない。MSX大賞は両誌に応募のあった全部のなかから審査するというわけだ。しめ切りは1990年5月31日(当日消印有効)。詳しい内容は以下を読んで、どしどし応募を。



各2名、合計6名だ。

日頃MSXをいじっていて、使って みたいけどなかなか手の出ないツール 類を選んでみた。この際、MSXの有 能ぶりをとくと味わってもらえたらと 思う。MSXは何でもてきるって。



サンヨー、ソニー、パナソニックの人 気商品が予定されている。これは何台 あってもいいな、なんてはしたないぞ。 なお、優秀な作品はMマガ、Mファン とも掲載。お楽しみに。

てください。なお、応募作品は返却できません。また、応募作品の版権は徳間書店に帰属するものとします

●しめ切り

1990年 5 月31日(当日消印有効)

●発表

1990年 8 月 8 日発売のMS Xマガジン、M S X 、F A N 誌上

# MSX JIJFAIVIL'90 BEOCEOUSE

お待たせ/ 春のイベントの予定が 決定した。今回も北は北海道札幌市から南は九州福岡市まで、全国アか所で 行われる。ぜひ、参加を。

さて、内容のほうは、恒例の新作・ 人気ソフトの体験コーナーをはじめ、 ソフトハウスの人たちによるステージ もある。さらに今回は、ビデオに各ソ フトハウスのようすをまとめたものも あわせて上映する。ふだん見たことの ないソフトハウスの現場や、開発スタッフの顔ぶれが見られる予定だ。また、 下で別にまとめているが、MSX大賞 の番外編として音楽部門とCG部門の 受けつけと、当日集められた作品の表 彰もある。力だめしに参加してみるの もわるくないね。

各会場はざっと以上のような感じだけど、東京はいつもと趣向を変えて行う。会場をイベントスペースからホールに変えて、全員着席のかたちでイベントをやる。さっきのMSX大賞番外編の表彰も高いステージの上。なんだかいまからドキドキするでしょ。そして当日はビッツーのMIDIを使った演奏もあるのだ。そのほか、いままでと達う感じでいろんなことをやろうと考えている。司会は人気声優の古谷徹氏。楽しみだね。もちろん、東京でも新作ソフトの体験コーナーは用意されている。ご心配なく。ただし、会場がホー



ルなので入れる人数に限りがあるので 注意(当日は朝10時から会場前でチケットを配付する)。

このほか、どの会場にも遠いところに住んでいる人に耳よりなお知らせ。じつは、「イベント番外編~でんわでポン/」という企画が用意されている。これは何かというと、イベント期間中で電話でクイズを出して、それに答えてもらうというもの。〈〒160 東京都新宿区西新宿1-16-4フジビル2・6F「イベントスタッフ事務局・でんわでポン/」係)にハガキで応募してほしいとのこと。そのかんじんの電話の番号は〈203・348-0031〉。案内は4月8日まで。正解者のなかから抽選で100名にイベン

トで使用したソフトハウスのビデオと ディスクパンフレットが当たる。

また、3月26日の東京会場にFAXを置いて、みんなのお便りをお待ちするという企画もある。FAX番号は〈☎03-289-0920〉。お便りや質問は会場でどんどんソフトハウスの人が答えていく予定だ。このFAX便は当日のみ。返事を送る予定もあるので、送った人はかならず住所、氏名、年令、電話番号、FAX番号の明記も忘れずに。

最後に、各会場では恒例のディスク パンレットの配付を先着順にそれぞれ 200名に、また新しいイベントスタッフ の受けつけも行うとのこと。

では、また元気な顔で会いましょう。

ヤクルトホール

3/26 東京会場・ヤクルトホール

会場へは、JR山の手線/京浜東北線/横須

賀線/東海道線、都営地下鉄浅草線、営団地

下鉄のそれぞれの新橋駅で下車してください。

# MSX大賞番外編 MSXサウンズ・グラフィック

左の欄で募集しているMマガとMファンの合同企画の「MSX大賞」の 番外編を、各イベント会場で行う。ただし、部門は音楽とCG部門のみ。 受けつけは当日の会場で行う。ただし、審査時間のつごうで受けつけは 午後2時まで。応募作品は1枚のディスクに1作品。希望者には表彰が 終了したのち返却されるので、各ディスクにはあらかじめ部門名・作品 名・住所・氏名・年令・電話番号を明記のこと。コメントがあればそれ もメモしておくといい。

また、ここに応募して表彰された作品も5月31日しめ切りのMSX大 賞の対象となるので、もしかしたらまたまた大賞に選ばれる可能性もあ る。力だめしに参加してみよう。

以上のような作品のうけつけは、東京にかぎらすどの会場でも行なう。

審査は当日会場に来ている各ソフトハウスの人や、松下の人などスタッフ全員。こんな機会もなかなかないので、自信のある人もない人もぜひ参加しよう/

2/(	る人もない人もとし参加しよう								
	地	域	開催会	開催日	開催時間	電話番号			
	札	幌	そうご電器 YES SAPPORO	(5Fイベントホール)	3月21日(水)	10:30~17:00	011-214-2850		
200	東	京	ヤクルトホール	(地図参照)	3月26日(月)	11:30~17:00	03-5388-6096		
益	名古屋		テクノ名古屋 特設会場	(大同生命ビル6F)	3月29日休	10:00~17:00	052-581-1241		
	福	岡	ベスト電器 福岡本店	(8Fマルコポーロ)	4月1日(日)	10:00~17:00	082-781-7131		
星	神	戸	せいでん 三宮本店 南館カーサ	(BFラビングホール)	4月2日月	10:00~17:00	078-391-8171		
	広	島	ダイイチ パソコンCITY	(4Fイベントホール)	4月4日州	10:00~17:00	082-248-4343		
	大	阪		(大阪駅ターミナルビル15F)	4月8日日	10:00~17:00	03-5388-6096		
※イ	※イベントの内容などの問い合わせは、イベントスタッフ事務局 <b>全</b> 03-5388-6096まで。								

# GMはもう止まらない。今月も ドーンと10本一挙紹介なめだ! 最新GM情報

#### 3/21 悪魔城トラキュラ ファミコン・ベスト~

コナミの有名アクション・ゲーム『ド ラキュラ」シリーズの待望のアルバム 化。今回はファミコン版の『悪魔城ドラ キュラ」「呪いの封印」「悪魔城伝説」の 3タイトルをオリジナルで完全収録。 また、日本では聴くことのできないア メリカ・バージョンも追加収録。さらに、 コナミ・サウンドチーム矩形波倶楽部 のアレンジバージョンとして、「悪魔城 伝説」のなかから「遙かなる凱旋」を収 緑。

※CD2800円、テープ2500円。

(キング)



## 1/21 秘録 首斬り館

時代劇の世界を、そのままパソコン の世界に仕立てたBIT2のゲームが、 ついにGM界に登場。ゲームは昨年中 頃発売になった「秘録 首斬り館」。全 曲打ちこみがメインのアレンジバージ ョンとなっている。編曲、演奏を担当 しているのは「Ŝ・ŤÅĂĎというコン ピュータ・ミュージックを生業とする 覆面バンド。サンプリングとシンセサ イジングに詩折からめる尺八で、和楽 ふうの音をうまく表現している。

※CD2600円、テープ2300円。 (日本コロムビア)



# 2/25 ルーンワース全曲集

1月12日に発売になった人気の高い T&Eソフトの新作日PG『ルーンワ ス」のアルバムがリリースされた。音源 にはサウンドボードIIを使用し、全35 曲・約70分。GMアルバムの特長とし てBGMのタイトルがわかるというの があるが、それにしてもこのゲームの 場合かなりオチャラケている。 「KÂNA-P」「URE-P」「神々のガミ ガミ」……これらのタイトルを見てど の曲だと見当のついた人は相当スゴイ と思う。いろんな意味で……。 ※CDのみ2472円。(ポリスター)



### 3/13 交響組曲 ドラゴンクエストIV ~導びかれし者たち~

このソフトのためにひったくりから 放火まて起きたという、今最も話題の ゲーム「ドラゴンクエストN」が早くも GMに登場。それもオーケストラとオ リジナルの2バージョンの2枚組だ。 オーケストラのほうは、あのNHK交 響楽団による演奏で、作曲者であるす ぎやまこういち氏自ら、編曲・指揮を 担当している。耳慣れたメインテーマ を「序曲」として配し、演奏するN響の 洗練されたテクニッグが光る。ただメ ロディ自体は、IIIのときのように「一度 聴いて耳に残る」といった力が弱いよ うに思われた。

※CD、テープ、LP3500円(それぞれ 2枚組)。 (アポロン)



### 3/21 Ys II J.D.K. SPECIAL

あの日本ファルコムの超人気RPG WANDERERS FROM YSJN X68000に移植される。

今回はその全曲をX68000版へアレ ンジ(X68000にしてみればオリジナル だけど……)。さらに、新曲日曲と日本 ファルコム・サウンドチームJ.D.K. による初のバンド・アレンジ・バージ ョンを4曲収録。コナミの矩形波倶楽 部に続きキングの二枚看板となるのか、 その実力のほどが注目されるところで ある。

※CD2800円、テープ2500円。

(キング)



### 3/27 マージャンギャルズ グラフィティVOL.4 -電脳美少女図鑑~

このシリーズも回を重ねること、今 回で4作目。麻雀ゲームってこんなに あったんだね。今回はニチブツの最新 マージャンギャル特集。なかでも注目 は、世界初のファンタジーRPG風ま ーじゃんゲーム『トリプルウォーズ』。 ふつうRPGでは戦闘シーンになると 武器その他が出てくるが、このゲーム ではナント雀卓が出てくる。そのほか のゲームは、ぎりぎりの内容でせまる 「ギャルの告白」「ギャルの開花」、そし てニチブツのお家芸であるサスペン ス・タッチの『麻雀Gメン'89』など。計 5タイトルを一挙収録。担当者が「シリ

- ズ最高/ ……のバカバ カしさ」と太 鼓判を押して いるのも、う なずける内容 なのだ。 ※VHS30分

カラーステレ オHi-Fi2884 (ポニー)



# 3/21 桃太郎伝説①

毎週月曜日(午後6時30分~7時)テ レビ東京系列9局で放映されている連 続アニメ「桃太郎伝説」が、1巻につき 2話ずつセットのシリーズ・ビデオと して発売される。桃伝はファミコン版 で人気を博したRPG。アニメは、ゲ ームの基本設定をそのままに独自のス トーリーを展開させている。アニメ桃 伝では、桃太郎・犬(ポチ)・猿(紋太)・ 雉(キーコ)はもちろんのこと、関西弁 の金太郎、お人好しの浦島太郎、紀子 さまタイプのかぐや姫など、昔話のス ターたちがさまざまなドラマをおりな している。だけど、これは「すっと未来

の昔話」。桃太 郎は変化テグ ターなるもの をつけ、鬼た ちとの戦いを はてしなく繰 り広げていく のだった……。 \*VHS44分 カラーモノラ ルHI-F14800 円。(キング)



#### 3/25 ミキ・カスミ・ショーコの はじめまして♥ ~SB麻雀スペシャル~

前フリが長かったぶん読者のみなさ んも待ったと思うが、ついに超人気脱 ぎ麻雀『スーパーリアル麻雀』のビデオ 「はじめまして♡」が発売になる。本編 では、ミキ(声,荘 真由美)・カスミ (柴田由美子)・ショーコ(山本百合子)、 3人の素顔を約10分ずつ追っている。 資料には「もちろん♡シーンもあり/」 とあるのだが……ボク子供だからわか んないやあ。でも、妙にエッチだなあ ……。そして映像付録として、本誌2 月号にも掲載したデフォルメ・キャラ による「デフォルメ・ギャグ・ドラマ」 が3分間入っている。さらに、好評の デフォルメ・

キャラ・4コ ママンガも日 本おまけとし てついてくる のだ。ファン にはこたえら れない。 ※VHS32分 カラーステレオ Hi-Fi5800円。 (ポリスター)

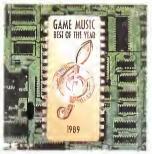


●小野、片岡、中辻、肘井、高橋、□八の続き/すると電灯の光の輪のなかに | 人の青年が立っていた。鳥打ち帽にコート姿の名探偵・明智小四朗が こちらを見ながらだまってつったっていたのだ。 (新潟・品田克仁)/3枚のハガキをてきとうにつなげたら続いたぞ。 次回は明智が天知茂で、 イタコなど も登場させて死んでしまった有名人の登場を望む。まだ生きてはいるがジミー原田、北尾なども出していただきたい。(バ)

#### 3/21 GAME MUSIC **BEST OF THE YEAR 1989**

新声社の月刊『ゲーメスト』の誌上投 票「年間ゲーメスト大賞・音楽部門ベス ト10」に選ばれた10タイトルのゲーム をソフトハウスの隔てなく一堂に会し た歴史的な ] 枚。全曲オリジナルで、 1 ゲームにつき約7分間ハイライト・ シーンを収録。収録GMは、ナプコン (ストライダー飛竜/大魔界村 セガ (ターボ・アウトラン/テト, ミック ス)、タイトー(ダライアスII/ナイト ストライカー)、ナムコ(スプラッタ ー・ハウス/メタル・ホーク/ワルキ ューレの伝説)(五十音順。このへんに 緊張感が……]。

※CD、テープ2500円。特典はゲーム パンフレット集など3点。



※キング新譜情報=(発売中)……●グ したアルバム。CD、テープ2600円。 ラディウス・シリーズ全曲楽譜集 I ⇒ グラディウスIIIのサントラ23曲をすべ て掲載。2000円。/(3月21日)……● グラディウス・シリーズ全曲楽譜集II ⇒アーケード版3作品とMSX版3作 品を掲載。2000円。●悪魔城ドラキュ ラ・シリーズ全曲楽譜集⇒同時発売の アルバム(前ページ参照)に収録の3タ イトルに、アーケード版『悪魔城ドラキ ュラ」、GAME 日DY版『ドラキュ ラ伝説」をくわえた、全5作品72曲を掲 載。1500円。 ――楽譜集はすべて 〇 D ケース大。/(4月5月)……●スペー スマンボウ⇒コナミのMSX版シュー ティングのミニアルバム化。MSX8 台を使ったNEWデータ・アレンジ2

ージック メモリアルベストVol.2 ⇒「ツインビー3」「ファルシオン』など のオリジナルを完全収録したミニアル バム。1500円。 ※アポロン新譜情報=〈3月7日〉……

曲を含む、オリジナル・サントラ版。

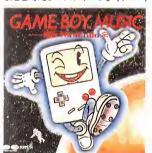
1500円。●コナミ・ファミコン・ミュ

(仮)シュヴァルツシルト I & II ⇒ MS Xにも移植された、SFシミュレーシ ョンのアルバム化。CD、テープ2600 円。●(仮)ウィザードリィⅢ=羽田健 太郎氏の手がけるアレンジをメインと

#### 3/21 GAME BOY MUSIC ~G.S.M. NINTENDO2~

ファミリーコンピュータに続く、任天 堂の大ヒット商品「GAME BDY」の ゲームをセレクトしたアルバムだ。収 録ゲームは「スーパーマリオランド」 『テトリス』など4タイトル。 すべてア レンジバージョンとなっている。アレ ンジャーには先頃アイレムの「日-丁Y PEII」を手がけた高西圭氏を抜擢。 P&日風のパートの少ないものから、 交響曲風のパートの多いものまでうま く楽器音を使い分け、そのメロディに 時折オリジナル音が絡むという新手法 のもと、どことなく愛嬌のあるアレン ジに仕上がっている。

※CD、テープ2500円。予約特典は特 製GB専用ウエストポーチ。(ポニー)



※ポニーキャニオン新譜情報=〈4月 21日>……●S.C.((タイトー)⇒犯罪 者の車を追跡し体当たりなどをして車 を止め、犯人を逮捕するというアーケ ードのオリジナル・サントラ。 ●エア・ バスター(カネコ)⇒人気横スクロー ル・アーケード・シューティングのオ リジナル・サントラ。 ――前記、2タ イトルはG.S.M.1500シリーズ(1500 円)。さらに1タイトル、人気ゲームの アルバムが追加同時発売されるかもし れない。/〈4月4日〉……●ダライア スII (LD)⇒2月に発売されたビデオ のし口焼き直し版。ハイライトを45分 収録。5974円。/〈4月28日〉マージャ ンギャルズクラフィティVol.3&4 (LD)⇒ビデオ版、3の「ホームデータ 作品特集」と4の「ニチブツ作品特集」 を一挙収録。収録時間60分。4944円。 ※日本コロムビア新譜情報=〈発売中〉 ……●組曲「遊遊記」⇒任天堂のファミ コンAVGのフルアレンジ・アルバム。 オリジナルもメドレー収録。CD2600 円、テープ2300円。/〈4月1日〉…… ●GM ご武田信玄⇒円ÓŤ・Bのファ ミコンの歴史物ウォーシミュレーショ ンのアレンジ・アルバム。CD2600円、

テープ2300円。

# VEO-GEO ÄT-

ゲームセンターが夜中の営業をやめ てからずいぶんたつけど、やっぱりや り始めたら終わるまでやりたいのがほ んとうの気持ち。そこで、考えだされ たのが、ゲームセンターでやったゲー ムの途中までをカードにセーブして、 つづきは家でやろうというシステム。 そのためにはゲームセンターで持ち運 びのできるゲーム機(写真のとおり見 た目はふつうのゲーム機)とソフトを 借りるだけでいい。家でゲームセンタ 一と同じゲームのつづきができるわけ だ。もちろん、つづきといわず、新し いのを借りていって家でプレイするこ とも可能だ。こんな便利なことを考え たのはSNKというゲームセンターで はおなじみの会社。貸し出しの値段や ゲームセンター以外のレンタル屋さん とかの詳しいことはまだ未定だそうだ が、ソフトの予定もたくさんあるので 新しいゲーム機(?)として期待したい。

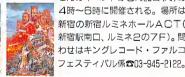




#### ●光栄特別試写会

今月のカミングスーンを読んでもら うとわかるけど、ついに「三國志II」の 移植が決定した。それと合わせるかの ように東宝東和配給の「三國志」の映画 が公開になる。光栄ではファンのみな さんを、特別試写会に2万名招待し、 さらに中国への旅20名、PC98Doや FM-TDWNS、WSXを各8名、ほ かソフトなどがブレゼントされる。応 募は八ガキに住所・氏名・年令・職業・ 希望会場・昼/夜の希望を書いて〈〒 223 横浜市港北区日吉本町 日吉郵便 局留 ㈱光栄「光栄特別試写会」MF





係〉まで郵送のこと。しめ切りは4月4 日(当日消印有効)。会場と日程は(東京 4月14日夜·15日夜/横浜5月5日昼夜 /大阪4月22日夜・29日昼夜/名古屋 4月21日昼夜/福岡4月28日昼夜/札 幌4月30日昼夜/広島5月3日昼夜/ 仙台5月4日昼〉。

●ファルコム・フェスティバル 90 「イースII」に登場して異常なまでの 人気を得たリリアちゃんのミス・リリ アの最終審査を中心に、GMバンドJ. D.K.のライブ、「イース」のアニメ上

映、はたまたゲーム大会などもりだく さんのイベントが3月26日(月)の午後 4時~6時に開催される。場所は東京 新宿の新宿ルミネホールACT(JR 新宿駅南口、ルミネ2のフト)。 問い合 わせはキングレコード・ファルコム・

今月はMファンが創刊して3周年に あたる。思えば、長いようで短い感じ だ。いつもいまごろになると、ほんと うに本が出るのだろうかと不安な気持 ちで徹夜をしたのを思い出す。と、過 去を振り返りつつも、読者のみなさん の支えにほんとうに感謝している。M ファンも、これからいよいよ4年目に 突入する。そういう意味で恒例の読者

プレゼントを計画していたのだが、諸 般の事情(400万台突破記念とかいろい ろ) で、ほんとうにほんとうに申しわ けないけど、今月は見送ることになっ た。ただ、中止するわけではないので、 応募券だけは今月からつけておいた。 来月号でも、さ来月号でも使えるので 大事にとっておいてほしい。

そういうわけで、ごめんなさい/



●宮城・WORKS⇒「お姫さまが皿 割れた」という4コマがそういえ ばむかし寄せられたが、その続編 か? 勇者といえど一介の使用人 どんな仕事もいやとはいえないな んて。ああ、ひと事とは思えない

とつぜん怒るが、やけにぶ 厚く字に力のない手紙にはか ならず住所も名前もない。そ のクセ内容といえば、意味も 把握もしていないことばをな らべたてて「なめるなよ」だの なんだの。基本的な常識もわ きまえずになんでも人のせい にするのはやめなさい。ちあ きなおみの「夜急ぐ人」という おそろしいEPを送るぞ。

●友人のK くんがアニメファンだった。アニメージュも読んでるらしい。おたがいむかしのTVにくわしいからなかよくなったのだが、ぼくはいま「友とはなんぞや」と悩んで

いる。 (東京・菅原竜治)

おたくの友に悩むおまえもじつはお たくなのだ。自分でも気づかないそん なおたくを「ネオおたく」と名づけよう。







●友人のKくんが純粋なアニメファン とわかった。それもマイナーなものが 好きらしく、水島裕と佐久間レイが結 婚したことも聞けてトクしたし、安心 した。 (東京・菅原薫治)

> 安心するな。それだけで十分な おたくだ。しかし、佐久間レイは もとサンデーズだ。わたしも負け てはいないぞ。

●小4のころの文集を見ていたら、 ぼくは「夢」という欄に「トラック の運転手か工事の人になりたい」 と書いていた。(岡山・福嶋哲也) かわいそすぎるおまえにテレカ をあげる。他人に見つからないようにパンツのなかに隠しておこう。

●いつぞやは、つわりゲロゲロの ときに出ましたが、いまはとなり で1か月になる息子が乳をくれと

○大阪・SUN→大胆にも第Ⅰ話と書いて くるところが気に入った。タコくん、青 い島は今自分がいるところにしかいない んだよといいつつニューフェイズに進ん でいくわれわれはいったいなんなんだ

## 暮らしの適当手帖

先月のダジャレで切れてしまったワケではないが、なんとなくまぬけなものに触れさせてほしい。
①JT 某企業の広告には企業名ではなくJTと出る。が、これはこの企業の「コミュニケーションネーム」だそうだ。日本たばこ産業株式会社というのはせこい。社名変更したければすればいいのだ。あの変な街頭宣伝も、マズいドリンク類も、不鮮明な企業CMもイ

ヤだ。あらを探そうにもなにをや

っているのかがわからなすぎて困る。その うち何気に日本中が「」T」というように なったらほんとうにイヤだ。あ一せこい。 社名入りの塩も売っているクセに。

② E電 こっちはわざわざ小林亜星まで審 査員にして選んだのに、けっきょくはなん だかわけがわからなくなってしまった。

③麻原彰晃 本名・松本智津夫。中江滋樹ではない。「おはようナイスディ」一家総出演で、夫婦のなれそめまで話すカリスマ性のなさ。特別なDNAがあるとか百万円で血を飲めるとか、あのまぬけな彰晃ソングとか(テクノバージョンもある)話はいろいろあるが、坂本弁護士一家の「この家族を探してください」の看板まえで選挙活動をしていたのには、ことばでは片づけられないようなイヤなものを見た気がした。

④土井たか子 べつにこの人がどーのというのではなく、社会党でやっている「ガンバレおたかさんカンパ」の振込口座名が、がんばれおたかさん・日本社会党ンだというのがまぬけだなというだけの話。ほんとうは「マドンナ」の話はいろいろあるのだが、女が仕事をする以上は仕事ができなければいけないとわたしは思う。仕事ができもしないのに、男女平等を騒ぎたてたりする女がいるから、だれかの発言のように「しょせん女には―」という下世話な話に発展するのだ。賢さのちがいというのはそのへんで計られるのではないかと思う。

5勝新太郎 ヅラをつけて謝る妻の姿をも

#### 4月のテーマ: まぬけアラカルト



を何度も見たが、人殺しをしたわけじゃな いんだから、そんなに騒がなくてもいいの に。芸能人があのテのことで世間に反省し ろなんていわれる筋合いはない。しかし、 バンツのなかというのはまぬけだった。-説にはひもで結びつけていたといわれるが、 想像するとほんとうにまがぬけていてよい。 ⑥週刊誌の見出し 以前に取りあげたので べつにいまさらいいのだが、たまたま通り かかった本屋でく佐川一政、私は三回ボッ キした">〈小柳ルミ子は「あげまん」〉とい うのがおかしかったので。佐川くんは、パ リ人肉殺人事件をモデルにした映画を観て 3回そうなったという話で、彼がまぬけな のではなく、それをわざわざ取材に行った 週刊ポストがおかしかったのだが、「あげま ん」というのは古語で「福を呼ぶ女」という 意味らしい。何事かと思ってしまうではな

ほかにも、ストーンズのチケットを借金までして300枚買いこんだダフ屋のような業界人や、フランス有名芸術家によるアサヒビール新社屋の「炎のオブジェ」が子どもたちのあいだでただの「金色のうんこ」といわれていること、十万円金貨、海部首相のあくまでも水玉、プロレスラー北尾の「お笑い」デビューなど、次から次へとまぬけの波はやってくる。

好きなことを書かせてもらったが、とつ ぜん背後から襲ってきて「殺意はなかっ た」とかいうのはやめてください。

泣いています。今年もいい年でありますように。 (香川・泉保一恵) わたしはここしばらくだれにもやっ

ていないぞ。どんと来いなのに。 ●家の山には佐賀マンダリンというみ かんがなっています。ほしいですか?

(佐賀・北川和明) ほしいぞ。歌舞伎町には、ホテルマンダリンというのがあるが。

●Mファン裏表紙のA 1 WS X は、内蔵ソフトの切り換えスイッチの向きが逆についている。 (広島・貫目浩二) ほんとうだ。しかしわたしは悪くな

い。5月号までに17×4行で松下さんからコメントをもらおう。こんなページ読んではいないだろうが。

●バボさんの好きな、ちゅうかなシリーズが終わり「美少女仮面ボワトリン」がはじまったが、花村優子なんて知らないなあ。 (神奈川・高橋茂)

あのシリーズは捨てた。わたしはいま「アンパンマン」だ。あんな気味の悪い、おなかのすいている子に自分の体の一部をやったりする怖いアニメが、なんでおフロセットにまでなるんだ。ところで来月は新ネームで登場の予定



●この苦しみ/ぼくの名字は千葉といいます。プレゼントの当選者の欄を見て、「千葉」という字を見つけドキッとするとかならずそのあとに「県」とついています。おまえらにこの苦しみがわかるか!②という主旨のお便りをいただいたのにハガキをなくしてしまった。許せ、千葉。しかし、「鈴木」とか「佐藤」とか「斎藤」とかいった、大のクソのようにオールマイティな名字のやつよりはマシだと思うが。(バ)



#### ■献策

1560年3月、織田信長の居城・清洲では軍議が開かれていた。

信長の野望・戦国群雄伝の「10日作戦」。

石川県・石黒嘉貴クンからの情報をジナリオ 1 レベルらで試した結果をもとに物語調に紹介/

「殿、読者方から新戦法の建議がござる。」

「うむ。」

秀吉が合図をすると、読者方、 石黒嘉貴が入ってきた。嘉貴は 信長に深々と一礼すると、みず からの考案した戦法について説 明しはじめた。

「間者どもの報告によりますと、敵方には10日未満の兵糧で攻めこまれるとみずから深刻な兵糧不足に陥っている場合以外は決して動こうとしないという妙な癖があるとのことでござります。あの無敵を誇る武田騎馬軍団でさえ例外ではないとの苗。

そこで、大兵力の敵をかんた んに攻め落とす方法を考案致し ました。

700騎の兵に2俵の米を持たせて攻めこみます。とうぜん、お味方は兵糧切れにて負けまするが、敵方の兵糧を8日ぶん減らすことができます。これを敵の兵糧が10日ぶん未満になるまでくり返します。

最後に、お二方の侍大将に攻めこんでいただきます。お一方には少しの兵をお預けになり総

大将としていただきたく、さらにお一方には多くの兵をお持た せいただきたい。

兵糧は敵の兵糧と同じ日数ぶんだけお持ちいただき、最後の日の夜に兵の多い侍大将に退却していただけば、勝つことができます(注1)。

ただ、兵糧がほとんど残らないため、他国にすぐ攻めとられるのが欠点にこざります。まず、まわりの国々を攻めとってから行えばよろしいかと……。

伊勢攻めのまえに小手調べと して三河の徳川に対して試して いただきとう――。」

と、そのとき柴田勝家が口を 開いた。

「まわりの国をとる力がある のなら、そのようなことをせい でも落とせるわ。そのように3 か月も4か月もかかる策をとる 必要がどこにある。」

「ですから、大軍を擁する国に 対する策と申し上げたではござ りませぬか。」

「どんな大軍が相手であろうと、まわりの国をすべてとりながら攻めあぐねることなどあり得ぬわ。」

「しかし……。」 「もうよい!!」 信長が2人を制した。 「伊勢攻めじゃ/」

「兵が足りませぬ」と秀吉。

「足りなければ集めろ。ひとりにつき3000騎の兵を集めよ。さすれば伊勢攻めには十分じゃ。」

こうして、過酷な徴兵が行われ、15000騎の兵を得た信長は秀吉を率いて夜襲をくり返し、伊勢志摩を落とした。

伊勢志摩でも、ふたたび徴兵が行われ、合わせて20000騎となった織田軍は、捕らえた武将とともに4月には尾張へもどっていた。総兵力は33000騎である。

「せっかく取った伊勢志摩を 捨てると仰せでござるか?」

「当面、最大の敵は三河の徳川 じゃ。こたびの戦は三河攻めに 必要な兵を集めたまで。伊勢志 摩などいつでも落とせるわ。」

#### ■三河攻め

尾張にもどった信長は、先日、 策を献じた石黒嘉貴を呼び出し た。「そちの策、兵糧攻めとして はどうかと思うが、ちと考えが ある。佐久間信盛と丹羽長秀を 預けるゆえ、思うようにやって 見る。」

「はは一っ。」

そこへ秀吉が駆けこんで来た。 「殿、三河で謀叛が起こり申し たぞ。鳥居元忠が反旗を翻した ようでござる。」 「何っ、して徳川の兵力はどうなった。」

EGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉

のうちどれか1 つをさしあげていま

「家康の軍が勝ったのは間違いござりませぬが、残った兵力については調べさせておるところにござります。」

「よし、場合によってはすぐに も三河を攻めるぞ。だが、嘉貴 の策のほうも準備を進めてお け。

こうして、硬軟両様の準備が 進められたが、ふたたび事態は 一変した。武田の武将、内藤昌 豊が三河を攻め取ってしまった のである。

「三河の兵力は?」

「20000騎にござる。」

「もと徳川の武将で武田に心 服しておるものは?」

「ほとんどおりませぬ。」

「徳川の兵がこちらに寝返るとすると兵力はどうなる?」

「15000ほどでござりましょう。」

「よし、三河攻めじゃ。」

信長は、20000騎の兵を率いて 三河に攻めこんだ。すると、信 長の思惑通り、徳川の武将だっ た者たちが寝返ってきたので、 夜襲をくり返してあっさりと勝 ってしまった。ただ、もと徳川 の武将のうち、本多忠勝・酒井 忠次の2人は信濃へ送られたの

【注:】 〈兵糧が切れるまでの日数〉=(〈兵糧〉×30)÷〈兵力〉。小数点以下切捨て。ただし、兵力は100人を1とする(つまり画面に表示されるそのままの値)。なお、兵7に兵糧2のほか、兵4に兵糧1(7日ぶん)、兵10に兵糧3(9日ぶん)という手もある。また、敵の兵糧が6日ぶんなど中途半端に残った場合は兵7に兵糧1(4日ぶん)で攻めこむといい。

か見あたらず、服部半蔵は最後 まで寝返らなかった。寝返った のは、石川数正と榊原康政の2 人だ。また、武田の武将、高坂 昌信・山県昌景・秋山信友も捕 らえることができた。6月のこ とであった。

#### ■美濃の10日作戦

それからしばらくのあいだ、 信長は内政に従事していたが、 同時に読者方の新しい策を斎藤 義竜の治める美濃に対して実行 していた。

フ月に丹羽長秀が700騎の兵 と2俵の米を持って攻めこむと、 なるほど敵はまったく動こうと しない。8日間(24ターン)待つ と兵糧切れで負けになったが、 敵の兵糧が8日ぶん減った。と ころが、翌8月に攻めこんだ長 秀は退却に失敗でもしたのか帰 って来なかった。そこで、9月 に榊原康政が攻めてみると、や はり長秀は捕まっていたが、す ぐに寝返ってきた。

「榊原氏、夜襲に気をつけなさ れ。拙者、2日目の夜、夜襲に やられ申した。」

総大将に夜襲をかけることの できる武将は攻めて来るという のである。榊原康政は夜襲を受 けないよう十分離れた地点に陣 取って待機し、兵糧切れを待っ て退却した。

そして10月、ついに斎藤軍の 兵糧は3日ぶんを残すのみとな っていた。

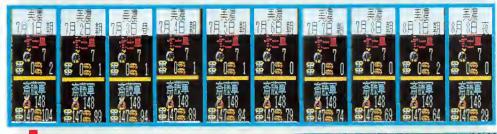
「兵糧攻めで美濃を取れると はいえ、すぐに他国に取り返さ れるは必定。なぜに殿が読者方 の献策をおいれになったのかわ かりませぬ。」

「すぐに美濃をとるつもりは ない。そちたちのいうとおり、 あの策は兵糧攻めとしては使え ಹ್ಮು

「これはしたり。では、一体何 のためにあのようなことを?」

「まあ、見ておれ。もうすぐネ ズミが餌にとびつくわ。」

信長のいうとおり、その月の うちに越前の朝倉軍が美濃を攻 めた。ところが、どうしたこと か斎藤軍は朝倉軍を撃退してし ●兵148の美濃に10日作戦を実行すると、1日に4.93、8日間で39.44の兵糧を消費し、2回の攻撃で104



●10日作戦の結果、美濃は浅井軍に攻め取られ、もと斎藤養竜の 家臣は皆、忠誠度が20以下になった



まった。恐らく朝倉に攻められ る直前に兵糧を補給していたの であろう(注2)。

しかたなく、8日ぶんの兵糧 で攻める作戦を続け、12月、ふ たたび美濃の兵糧は3日ぶんを 切り、近江・浅井長政の軍がこ れを攻め取った。

「ハハハ、ついにネズミが餌に とびついたわい。丹羽長秀にID 日作戦を命ぜよ。」

いつしか、IN日未満の兵糧で 攻めることを10日作戦と呼ぶよ うになっていた。

「もう一度10日作戦をと申さ れるか? いつまで続けるおつ もりでござるか。」

「これが最後じゃ。長秀に伝え よ。もと斎藤の武将がすべて寝 返ったら8日を待たすに退却せ よとな。」

これを聞いた秀吉は膝を叩い た。

「なるほど、斎藤の武将を寝返 らせる作戦でござるか。」

兵糧攻めで捕まった武将は兵 が減らないから、行動力さえあ れば出陣可能だ。そこで、攻め こめば寝返ってくれるというわ けだ。

「どうせ取られるものならば、 国はくれてやり、心服する武将 と兵を得るのが得策というもの であろう。」

丹羽長秀が美濃に攻めこむと、 2日のうちに全員が寝返り、当

初9200騎だった 敵兵力は、城主・ 赤尾清綱の抱え る5100騎のみと なった(注3)。 とくに智将・竹 中半兵衛は伏兵 のまま寝返って きた。

「拙者、城のす ぐそばにて伏兵

しておりまする。このまま城に 奇襲をかけさせてくだされ。」

「竹中氏、貴殿がいかに智将と いえどもその兵力では城を落と すことはかないませぬ。しかも、 こちらは兵糧がほとんどない。 どうか尾張に落ちてくだされ。」

こうして、泣く泣く尾張に退 却した竹中半兵衛は、あくる 1561年1月、榊原康政と12000の 兵を率いて美濃を攻め落とした。

三河・美濃が落ちれば伊勢志 摩は落ちたも同然。2月には高 坂昌信と滝川一益が伊勢志摩を 攻め取った。

#### ■佐久間信盛の裏切り

ときば遡って、斎藤軍が朝倉 軍を撃退した頃、信長は、三河 にあって信濃に対する10日作戦 に従事していた。

「美濃攻めは解せぬが信濃攻 めはわかりまする。兵糧のつき たところを攻めたてれば武田軍 は甲斐に退却し、1 兵も失わす に信濃を取ることができるとい



攻めとった

うことでござりましょう。」 「うむ。しかし、それも三河・ 信濃の両国を守る兵力あっての こと。今はまだ信濃を取る時期 ではない。さらに、他国に先に 取られるやもしれぬ。ねらいは 別にあるのじゃ。」

「と仰せられますと?」

「確たる自信があってのこと ではないし、すぐに効果が現れ るわけでもない。じゃが、兵糧 6~8俵を失うだけで済むのな ら試す価値はある。」

ところが、それだけでは済ま なかった。石川数正と佐久間信 盛か2月まで10日作戦を続けて 信濃の兵糧は2日ぶんとなった が、よりによって最後の戦で佐 久間信盛が捕まってしまったの だ。とり返す間もなく飛驒の姉 小路が信濃に攻め入り、武田軍 は甲斐へ退却したが、ここでも 信盛は姉小路に捕まってしまっ た。さらに、同じ月に越後の上 杉が信濃を取ったが、信盛は飛

【注2】 途中で兵糧を補給することもあるが、しない場合がほとんどで、してもたいていはほんの少し。【注3】 いつもこんなにうまくいくわけではない。 寝返るハズの武将(忠誠度20未満くらい)が4~5人いても8日間にひとりも寝返らないこともあった。

驒へ退却して姉小路良頼の忠実 な家臣となってしまったのである。

信長は激弱した。調べてみると信濃の上杉軍は6700しかいず、ちょうど3月の徴税期にあたっていたので急遽徴兵して今川に対する守りを固めると、秀吉を率いて信濃を攻め落としてしまった。しかし、飛驒攻めを敢行するほどの力はなく、佐久間信盛を奪い返すには至らなかった。

#### ■棚からぼた餅

信濃が落ちるほんの少しまえ、 伊勢志摩を落とした高坂昌信から書状が届いた。これより先、 東を重視した信長は昌信に対して、伊勢志摩を攻めとったあと、 丹羽長秀と最初の伊勢志摩攻め で味方になった北畠政成に後事 を託して、三河へ来るよう命じていた。ところが、昌信からの 書状は、三河へ行くのはしばらく待ってほしいという内容であった。

浅井長政の治める大和には、19100もの大軍がいるものの、長政に心服している者がなく、10日作戦であっさり落ちそうだから、これを攻めたいというのである。むろん信長は許可した。

浅井長政は近江から伊勢志摩 経由で大和を取っていたが、伊 勢志摩を奪われたため、孤立し ていたのである。

返書を受けた高坂昌信が3か 月に渡って10日作戦を行うと、 次々と大和の武将が寝返ってき

#### 佐久間信盛の裏切り



ない信濃を攻め取ったよって徴兵し、兵の少をった信長は税収に



たため、大和の兵力は長政自身の5100騎のみとなってしまった。 奪った兵力は14000であるから 大和を攻め取るのは赤子の手を ひねるようなもの。6月、高坂 昌信と滝川一益が攻めこみ、浅 井長政は討ち死にした。

#### ■甲斐攻め

一方、信濃を取った信長は甲 斐からもどってきた間者の報告 を聞いて驚いた。

「申し上げます。武田軍は北条 軍を迎え討つ様子にて待機中。 その数120000騎、兵糧105俵にご ざります。」

120000騎の兵力もすごいが兵糧はたったの2日ぶんである。 上杉謙信の治める越後・上野も兵糧不足気味であるが、これほどではない。

「さすがはわが殿、信濃の10日 作戦のねらいはこれでござった か。 兵糧不足のところを攻めた てられた武田軍は甲斐へ退却す る。 甲斐ではいきなり 1 か国ぶ んの兵が増えたために兵糧が不 足すると、こういうわけでござ るな。いや、この秀吉、感服つ かまつった。」

「しかし、信濃から甲斐へ逃げた兵はせいぜい16000。これほど膨れ上がるはずはないが……。」(注4)

何はともあれ、すぐにも攻め たかった信長であるが、兵の疲 労が激しく、6月まで休養しな ければならなかった。そのあい だに甲斐は北条から二度に渡る 攻撃を受け、ついに落城した。

7月、北条の手に落ちた甲斐の間者からの報告では、その兵力89200、兵糧36俵であった。1

#### 解

10日作戦は、2か国以上を持つ国に対して行う場合と、1か国のみの国に対して行う場合と、では、そうとう事情が異なる。1か国のみの国に対して行う場合は、はじめから寝返らせるのが目的だ。もっとも、兵もいっしょに奪えるので、たいていは国も取ることができるだろう。大和のような状態になってくれれば理想的だ。三河は誤叛が原因で10日作戦の法果と同じような状況になったが、2人の武将しか捕らえられなかった。

#### 説

こういうことがあるということも知っておくべきだろう。

一方、信濃のように2か国以上持つ国に対して行なった場合、実際問題としてはみずから攻めこめる可能性はほとんどない。甲斐は北条と織田以外の国に接してなかったから取れたのだ(シナリオ2の織田軍に取しては使えそう)。そして、他国に取られてしまった場合は、ほとんど目に見える効果はないといっていい。

なお、信濃への10日作戦と甲斐の 兵力膨張には因果関係はないと思う。

#### 大和攻め

N STRATEGY



● 010日作戦によって次々に武将が寝返り、浅井軍は5100となってしまった



日ぶんである。わずか8500の兵で信長自身が攻めこむと、北条軍はいきなり退却してしまい、1兵も失わずに甲斐を取ることができた。いや、それどころか4人の武将を捕らえることができたため、兵力は31700にまで増えたのである。

甲斐にいた北条軍がどこへ逃げたか今はわからないが、もと武田の武将が数多く残っているはずである。そのなかにはあの山本勘助もいる。彼らを10日作戦で寝返らせれば北条氏滅亡もそう遠いことではないだろう。関東平定の野望を膨らませる信長であった。

場タイトル下が占領されたので 最後になりましたが、石黒クン には好きなゲームを ↑ 本プレゼ ントします。



甲斐攻め



○甲斐。北条軍の兵糧は1日 ぶんしかなく、信長が攻めこむとすぐに退却した





0日作戦の効果

のこうして 1561年 7月には、信 長の領地は 7か国となった

## 第12回 ■■■■ ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ/

# 記憶のラビリンス

ゲームのレトロスペクティブ あれっ!? というまにMSX7周年!!



## ゲームと恋愛の秘かなアナロジー

世の中におもしろいことのネ 夕はつきない。人と会ったり、 話したり、人を好きになったり、 好きになられたり。ものを見た り、歩いたり、どんなことでも 人間は楽しめるようにできてい る。お金を使わなくても楽しい ことはこんなにたくさんある。 お金を使えば、なおのことであ る。500円でプラモデルを作るこ とから、50億円かけて映画を作 ることまで、何でも楽しい。ど れがいちばん楽しいかというと、 そんなものは誰にもいえない。 だが、あたえられる楽しみより も自分で作り出す楽しみのほう が上等である。深いものがある。 だが、自分で何もないところか ら作るのは、大変だ。けっこう 苦労する。精神的に負担が多い のだ。だから、人にあたえられ る楽しみと、自分で作り出す楽 しみの中間の領域というものが 存在する。いわばレディーメイ ドでありながら、クリエイティ ブな楽しみというものがある。 例えは飛ぶが、パリ-ダカールラ リーなんかは、そんなものの一 つだろう。

ゲームもそうだ。世の中には ほかにいろいろと楽しみがある のにどうして数千円を出して、 貴重な時間を割いてゲームをす るのだろう。いろんな理由が考 えられる。まず、第一に現実逃 避。人生のさまざまな悩みやつ まらない煩悩から逃れたいとき に人はゲームに走る。精神的な 無気力状態をなんとかしたい、 という場合にもゲームがいい。 どちらも、ゲームという虚構の 世界に没頭して現実をきれいさ っぱりすか一っと忘れられると いうメリットがある。いわゆる 気晴らしというやつ。

まだある。ファッションである。これは例を出すまでもない。 発売日に行列ができるほどのソフトがある。これがすべてファッションというわけではないが、なにも発売と同時にプレイしなくても、という気がする。

これが一番の理由。面白いから、というもの。面白いにもいろいろあるが、ゲームをやりつづけるというのは、一種中毒のようになる状態で、それには自己満足とか、自己陶酔とかいろ

んな理由があるのだが、一度始めるとやめられなくなるような中毒性の面白さというのはある。それが、名作といわれたりするのは当然のことではある。毎日家に帰るのが楽しくて楽しくてしょうがない。当然外で遊ぶなんて考えられない。とにかくもうそのゲームをすることだけが生きがいのようになってくる。

だが、人間というのは飽きっぽいもので、どんなに熱中したゲームでも、ある日ふと面白みが失せてしまう。つまらなくなってしまうのだ。こういうことは現実の人生にもあることだが、いすれにしても淋しいものだ。

何年かしてそんなゲームに再会したときに、どういう感情が生まれるかはその人と、そのゲームと、そのときの状況でいろいろあるだろうが、それはちょうどかつて愛した女性がいて、当初は熱愛していたのだが、自分勝手な気まぐれからその女性と別れてしまった、という状況を想像してみてほしい。別れてからいろんな女性とつきあってみた。かなりの期間にわたって、



**○「**コナミのゲームコレクション」



**⊙**ナムコ「ディスクNG」

その女性のことなど頭の中から すっかり消え去ってしまってい る。年月が過ぎたある日その女 性と出会ってしまう。そんな状 況だ。う一ん、これってトリュ フォーの「隣の女」に近い設定だ な。そう、とにかく2人の間に は再び熱いものが流れる場合も あるし、そうでない場合もある。 現実の世界はそうだが、ゲーム はだまってこっちの気まぐれに つきあってくれる。そんな健気 なソフトたちが、今月のお題。 コナミ、ナムコ、ハル研など、 老舗メーカーのレトロオムニバ ス集を中心に選んでみた。

#### 過食の時代はおれが幕を開けた!

#### パックマン

#### ●ナムコ

もう古典中の古典。「春はあけぼの」というぐらい古典。日本のみならずアメリカでも流行ってPACK-MANだと2字書き換えるだけでアブナイ言葉になるのでPAC-MANに直されたなんていう逸話があるぐらい。

ゲームの構成そのものも単純ながら、パワー餌の効果でいつもは無条件に逃げ回らなくてはならないモンスター達が育くなってパックマンに食べられてしまう、という逆転が面白かった。 4匹いるモンスターをすべて食べると得点が倍倍にはねあがっていくというしかけと、モンスター達が正常に戻るタイミングが絶妙で、これもゲーム性を高



めていた。

だが、パックマンの魅力はやはりデザインがかわいかったというのが大きかったように思う。 黄色のパッグマンに赤や青のモンスター。それも、大昔のアメリカ映画にでてきそうな、シーツをかぶったお化けみたいなやつ。単純なグラフィッグなのに、目の表情だけは雄弁で、各モンスターの特性やそのときの状態が如実に出てくるのだ。

その後に出た「パッグランド」にはその輝きはない。

#### ■ソフトの入手方法

ナムコ ディスクNG2 4800円

#### アチョーッ! 正義は必ず勝つ!

#### イー・アル・ カンフー

#### ●コナミ

『燃えよドラゴン』のブルース・リーが超人気でその後もカンフー映画が流行った。アメリカのソフトでカンフーを素材にしたゲームも出ていたが、これは日本の代表作。とにかく、ジョイスティックだけでこれだけのことができるんだ、と感心した記憶がある。しゃがんで相手の足をねらう足蹴り、立ったままで下段、中段、上段の蹴り、



売れ線ゲームの常で、パート 2があった。「イーガー皇帝の逆 襲」である。難易度に多少問題は あったもののできがよくてこっ ちもおすすめである。フーーッ ……、アチョー//

#### ■ソフトの入手方法

コナミ ゲームコレクションVol.1 4800円

#### 南極の地理の勉強なんてうそでしょー?

# けっきょく

#### ●コナミ

このソフトが発売された頃、 コナミの人が「これは教育用の ソフトです」といっていたのを 思い出す。南極の地理が覚えら れるというわけで、本当にそう思っていたのかどうかは、いまとなってはやぶのなかというか。

単純といえば、驚くほど単純。 「夢大陸アドベンチャー」から、 弾を打つ機能がなくなっている と考えてよく、まさにシンプル そのものなのだが、これがかえ って、あなぼこやアザラシをよ けながら氷の上をすいすい走る というゲームの主旨にぴったり だったような気がする。

特にカーブで横Gがかかるときはレーシングゲームよりもずっと臨場感というか、自分がカーブをきっている、という実感があった。テーマソングはもちろんスケーターワルツ。終点にたどりついた時のペンギンの喜びようがかわいかった。



#### ■ソフトの入手方法

コナミ ゲームコレクションVol.1

#### 一粒で4度おいしいピンボールソフトだ

#### ローラーボール

#### ●ハル研究所

Appleの「ミッドナイトマジック」「ピンボールコンストラクション」が一部で流行って、前者は日本の機種にも移植され、かなりのヒット作になった。日本



では、オリジナルではこれとハ ミングバードのものが記憶に残っている。

構成はパソコンならではのフ

リッパー4対という変則ピンボール。それぞれに役割や個性があって、1粒で4度おいしいソフトなのである。最上段は得点の稼ぎ場所、2段目はスロットマシン、3段目は直接ここに降りてくることはなくて最下段からはねあがってくる。4段目は地獄の一歩手前。うまくすると、ここから2段目に上れる。

仕掛けはあるが特別演出を凝

らしているわけではない。ここまでくると、ゲームは自分との対話といえるようになってくる。誰がやっても条件は同じ、運はあるにしても頼るは自分のフリッパーさばきだけなのだ。今回取り上げた中で唯一のシミュレーションである。

#### ■ソフトの入手方法

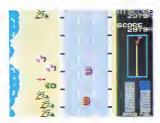
ハル研 HALゲームコレクション 3800円(タケルでのみ販売)

#### シンプルイズベストの正攻法ドライビング

#### ロードファイター

#### ・コナミ

単純といえば、これほど単純 なのものもないのではないか? 究極の単純さを誇る。今考えて も単純だが、当時も単純だった という印象があった。道はまっ



すぐ、適当に障害物を避けて走 るだけなのだ。それがどうして 面白いのか、意味も考えずに昔 は熱中して遊んでいた記憶があ る。障害物は、赤と青の自動車、幅寄せをしてくるトレーラー、 それから、道の工事中マーク、 漏れたオイルといったところ。 しかしこれだけの単純さのなか にもキーになる仕掛けがあった。 カウンターステアである。他の 車に当たってもそれだけではク ラッシュにはならない。はじき 飛ばされるだけなのだ。そのま まだとガードレールにぶつかっ てオシャカになるのだが、カウンターステアを切ると、立ち直れたりする。これが気分良かった。これさえ覚えれば、この手のゲームが不得意な人でも結構うまく遊べるのがこのゲームのいいところだったんではなかろうか?

#### ■ソフトの入手方法

コナミ ゲームコレクション番外線 4800円

#### 伝説のアクションRPG。絶後!

#### ザナドゥ

#### ●日本ファルコム

なんともいえずなつかしい作品。日本ファルコムだけでなく日本のゲームソフトのなかでも最重要なソフト。Mファンの創刊当時売れに売れまくっていた。このソフトの面白かった理由というのは今から思うと、というか当時からそう思っていた人は多いだろうが、この先に何が出てくるのか? というサスペンスがずーっと最後まで持続する、



というのがある。

不気味だったり、ひょうきんだったりする敵キャラ、戦闘に入るといきなり数が多かったりしてびっくりしたり、殺した後に出現するアイテムが楽しみだったり。いつでも新しい挑戦をったり。いつでもあしいがもない。もちろん、それに見合う喜びも与えてくれるけどね。

アイテムの使い方がうまいのも特筆もの。空を飛べたり、壁を破れたり、ステージを移動したり、酸骨になったり、透明になったり。あきさせない仕掛けがふんだんに盛り込まれていた。 2では、ちょっとまちがった方向にいってしまったような気がしないでもないが、これは「ザナドゥ」の価値を傷つけるものではない。

#### ■ソフトの入手方法

日本ファルコム ディスクとROM 7800円

#### なごやか、にこやか、きこさんゲーム

#### ぽんぽこパン

#### ・コナミ

またまたコナミ。こうしてみてくるとMSXの歴史はコナミの歴史なんだなー、とつくづく思う。本当はここに選んだもののほかにも「ハイパーオリンピック」シリーズや、「サーカスチャーリー」「魔城伝説」と数え上げればきりがない。

パン作りの工場にタヌキが出現、コックがそれを追い払うというもの。こっちを追い払えばあっちに出現という状態で気が休まるときがない。どうしてパン工場にタヌキが出現してコック長がそれを追い払わなくてはならないのか? 理解に苦しむ設定だが、こういうナンセンスがコナミのいいところ。パンの



生産ラインをまさしく死守するといった雰囲気がいい。これは風船が線路の上においてあって、その線路には針のついた汽車が走っている、といったシチュエーションのゲームに近いものがあって、面が進むにつれてそのあわてぶりがエスカレートしていくノリがいい。

どうしてそんなに忙しいだけのゲームが面白いのか、と聞かれてもなんとも答えようがない。バランスをとりながら工程を守るのがミソなのだ。

#### ■ソフトの入手方法

タケル通信販売のみ(コナミ) 3300円

#### ぎぎぎぎぎ……パズルでうれしいアクションさ

#### 王家の谷

#### ・コナミ

「ロードランナー」以来、パズ ルアクションが大流行した。これもそのひとつ。はじめてプレイしたときは、あの扉が閉まっ ていく瞬間、本当に冒険に向かうような気分になったものだ。

独特のBGMが雰囲気を盛り上げてくれた。これはいまだに、このゲームのことを話す人が口ずさむ。それほど印象深いものだったのだ。

行ったり来たりしながらこちらに向かってくる敵の動きや、 画面上を直進するナイフの動き など見ていて気持ちよく、プレイするのが楽しくてしょうがないといった気分にさせてくれる。 コナミファンを大量に作ったの



もこの作品だったと思う。

「コナミゲームコレクション Vol.1』にはこのゲームのマッ プエディット機能がついている ニューバージョンが入っている。 ディスクを1枚まるごと使った ゴーカ版なのである。

#### ■ソフトの入手方法

コナミ ゲームコレクションVol.1 4800円

#### 人生をはすに構えて見る人に最適?!

#### ザクソン

#### ●ポニーキャニオン

どうして最近はこういうパターンのゲームがないのだろう。 疑似3次元というか、斜め45度、後方45度ぐらいから眺めた戦闘 艇を築って、敵の基地をジュウ リンしていく。これは結構快感。 高さもあって、敵の攻撃も左右 だけでなく高さの変化でもかわ せる。自機の影を見ながら、高 さを調整する。もちろん敵の基 地の施設もちゃんと高さがあわ ないと破壊できない。低い砲台 などを狙っていると地表に接触 してしまう。

色がかなり派手目だったのも いい。最初に遊んだのがApple だったと思うが、いかにもそんな色使いだった。縦スクロールも 樹スクロールも 3次元ものもいいのだが、この手法でのシューティングも可能性があるのではないかと思うのだが、どうだろう。

もちろんジョイスティックは グリップタイプがいいね。

残念なのは、MSX2では遊べない、ということ。



#### ■ソフトの入手方法

タケル通信販売のみ(ポニーキャニオン)4000円(MSX2不可)

#### カポンカポンカポンカポンカポンカッ!

#### コナミのピンポン

#### ・コナミ

ホテルというよりも旅館風な ところに行くと必ずあるのがピ ンポンだ。こういう時は卓球と いうよりもピンポンといったほ



うがニュアンスはぴったりくる。 「コナミのピンポン」はしかし、 名前に似合わす本格的に卓球で ある。コンピュータとも人間と も対戦できる球技としては「激ペナ」なんかの先輩かな。ラケットの出し方や、打つ強さで、ボールのコントロールが微妙にできて、相手との駆け引きやなんかももちろんできる。バックハンドを修得したら、ほぼ攻略といってもいいが、その先には人間対人間での対戦がある。これは「激ペナ」同様奥が深いのであ

る。

観衆にまぎれこんでいるペンギンが、こっちが負けたりするとしくしく泣いてくれる。これもかわいかったりする。もちろん勝ったらおおはしゃぎしてくれるけどね。

#### ■ソフトの入手方法

コナミ ゲームコレクションVol.4 4800円

#### あの子がほしい!

#### プーヤン

#### ・ハドソン

これは見たこともない、聞いたこともない、という人が多いのではないのかな? 狼にさらわれた子豚のプーヤンを助けるためにお兄さんのブーヤンとお母さんが、狼退治をするというお話。もう、これはテレビゲームという言葉を思い出してしまうほど、古ーいゲームで見た目も操作感もとてつもなく古い。でもそこがなごむのだ。

風船にぶらさがって降りてくる狼を、直接やっつけるんじゃなくて、その風船を撃ち落とす、というルールも平和的でいい。ペレストロイカなのだ。撃ちそこなった狼は下からこっちの陣地に昇ってくる。ピーンチ/



というわけなのだ。

このゲームの仕掛けは、敵、つまり狼の撃つ玉が放物線を描いてとんでくるところ。へたに避けようとすると、逆に当たりにいったりする。そこのところがこのゲームの眼目だ。いわば、一発芸ともいえる単純さがいいんだな。なんかこう、昔っ日、ゲームに対する考え方が自由というか、リラックスしているというか。最近はいろんなことを考えすぎているような気がする。窮屈なのである。

#### ■ソフトの入手方法

タケル通信販売のみ(ハドソン) 3800円

## あの子じゃわからん!!

## ●ナムコ

ギャラガ

ナムコのインベーダータイプ のシューティングの中でも超傑 作といえる作品。仕掛けが凝っ ていて飽きさせない。しかも完 全に攻略してしまうと、そこが また美しいというか、様式美が 成立してしまうという希有なゲ ーム。

このゲームの仕掛けはなんといっても敵にとらえられた自機 を再度助け出して、2機あるい



は3機編隊になって敵に向かえること。こうなると鬼のように強くなるのだが、また的も大きくなってやられやすくなるという間抜けさもあるにはあるが、あっという間に敵の集団を倒せるのは気分いい。日ステージごとに出てくるボーナスステージも編隊攻撃で俄然有利になる。パーフェクトを達成できたときの満足感もかなりのもの。

細かい仕掛けだが、敵機がいきなりサソリのような虫に変わるのも不気味でいい。得点も跳ね上がる。早くやっつければいいってもんじゃないというのがこのゲーム。しつこい攻撃も余裕でかわせるようになれば、絶好のストレス解消のネタになる。コレクションの対象になるソフトといえるだろう。

#### ■ソフトの入手方法

ナムコ ディスクNG 3800円



## annews

# SDスナッチャー

コナミ **203-264-5678** 

4月27日発売予定

媒 体	□ ×2 音源カートリッジ
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

三頭身キャラでシリアスなストーリーのRPGをプレイする。このミスマッ チ感覚がゲーム世界にどんどん連れていってくれるから不思議だ!

#### スナッチャーのストーリーの中で三頭身キャラがRPGする!



1991年6月6月モスクワ。チ ェルノートン研究所においてバ イオハザード(大惨事)発生。開 発中の細菌兵器「ルシファーα」 が大気中に漏れ、東欧、ユーラ シア大陸の80%が壊滅した。

50年後、2039年12月22日。航 空機事故の遺体の中から未知の バイオロイド発見。新たなる危 機がその幕を開けた……。

退廃の町、ネオ・コウベ・シ ティー。多数のメタル・クリーチ ャーをあやつり進攻し、次々と

人を殺害していく謎のバイオロ イド「スナッチャー」。人類は恐怖 の底へ落とされた。極限の恐怖 は、対スナッチャー用特殊警察 班を生み出した。JUNKER である。

1年ちょっとまえに発売され たAVG、『スナッチャー』と同 じ設定。あのシリアスなストー リーを上のタイトルロゴで遊ん でいるような三頭身キャラで日 PGしてしまうのが、この「SD (を振り)スナッチャー』なのだ。



#### 主人公のギリア ン・シード。長期 間コールドスリー

プの後遺症で記憶 喪失。その過去は 深い謎に包まれて いるのであった。









#### 物語はジャンカー本部からはじまり、まず出会いがある

ギリアン・シードはジャンカ 一になるべくジャンカー本部へ と向かった。本部の受付でミ カ・スレイトンに会う。三頭身 もいいセンいってる。つぎに、 局長のベンソン・カニンガムに 会ってジャンカーのこと、メカ ニックのハリーに会って武器を 調達してもらうことなどを聞く。 このへんまではAVGそのまま だ。メカニックルームに行って ハリー・ベンソンに会い、ナビ ゲーターのメタルギア……げ、 三頭身どころかてのひらサイズ のプチ・メタルになってしまっ ている。頼りないなあ。また、 ここでハンドブラスターという 銃をもらえる。クリーチャーを 倒してお金を集めるまではこれ でがまんするしかない。ハンド ブラスター用の弾を買い、つい でにスティックボム(手榴弾)な



どの攻撃アイテムも 作ってもらった。

クリニックルーム に行くと、ジェミー が体力回復剤のジャ ンカーハイをくれた。 「体力」か、だんだん RPGぽくなってき たではないか。







当てするクリニ ックロボット

ド。ギリアンの

別居中の夢

## ギブスンと「17さんばし」へ。スリルとサスペンスがはじまる

ジャンカー本部にある部屋を すべてまわり終わって、さてど うしようかと思い、なんとなく ハリーに会いにいくと、先輩ジ ャンカーのジャン・ジャック・ ギブスンが局長室に来ていて局 長が自分を呼んでいるという。 さっそく局長室へ行くと、ギブ スンは、やはり三頭身で立って いた。局長いわく、17さんばし でスナッチャーを見かけたとい

う情報があり、これをギブスン といっしょに調査してこい、と のこと。よし、初仕事だ。

ギブスンはさっさと局長室を 出ていくので、ギブスンを追い かける。ジャンカー本部から出 ると、ギブスンがジャンカーの 乗り物であるトライサイクルの 説明をしてくれた。ギブスンに ついで乗りこむと、トライサイ クルはシュシュっと走り出し、

画面に「NOV LOĂÓIŇÁ (読みこみ中)」という文字をほ んの1、2秒表示してから17さ んばしに着いた。

ここには2つの倉庫がある。 ギブスンは、第2倉庫を調べる からおまえは第1倉庫を調べる といい、さっさと第2倉庫に入 ってしまった。あとを追ってみ たが第2倉庫には入れなかった。 しかたなく 1 人+プチ・メタル で第1倉庫へ入る。

倉庫のなかはクリーチャーだ らけだった。ハンドブラスター を握る手に汗がにじむ。



ロジャン・ジャック・ギブスンを紹 介され、スナッチャー捜索へ向かう



○行き先の17さんばしへはオ





○倉庫内はクリーチャーの巣だった。三頭身が緊張する

#### 17さんばし 第1倉庫

◀ 1 階 ▼2階

## こりにこった戦闘シーン。敵の弱点を探して集中砲火!

さっそくクリーチャーにぶつ かってしまった。丸い写真のよ うにいろんな種類がいる。

バトルモードでは5つのコマ ンドが使える。ÁTŤÃCKは 持っている銃で攻撃、ログイロの で攻撃アイテム(ハリーに作っ

てもらえる、ス ティックボム など)による

攻撃、ロAUGはジャンカーハ イなどの薬品の使用、METAL はプチ・メタルによる自動攻撃、 ÉŚCAPĚで逃げる。

アタックを選ぶと持っている 銃の一覧が表示され、どれを使 うのかを選ぶ。今度は照準が表 示される。これで敵のどの部分 をねらうのかを決めるのだ。位 置によって、敵に与えるダメー ジが違う。攻撃力 (ヘタに []にする と敵が自爆して骨 折り損になる)、防

御力、動作、敵の 🔾オブト・クラウン 弾のねらいの正確さ、ライフ(こ れを []にすれば勝ち)のどれに ダメージを与えるのかを考えな がら攻撃するわけ。もう誌面が つきた。次号を待て/



○クリーチャーは複数で攻めてくるかも





○ライト・クリスタル ○フュネラル・マスタ

○ランニング・アキューム











ハンド・プラスクーをかまえて撃つ



○あたると敵のタメージが表示される



## FM-NEWS

コナミ **23**03-264-5678

#### 3月9日発売予定

200	媒体
M5X.2/2+	対応機種
128K	VRAM
コンティニュー	セーブ機能
5,800円	価 格

テトリスブームの続くなか、もっとシューティング感覚のアクションパズル ゲームが登場した。2人対戦が、とにかくおもしろいのだ!

#### 落ちてくるブロックを消すアクションパズルゲーム

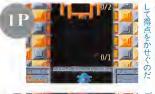
ノロックを消

業務用でけこっう人気のあっ たクォースがMSX2版で登場 することになった。2人プレイ が編集部ではかなりうけている。

ゲームシステムはかんたん。 落ちてくるブロックのかたまり を下からブロックを撃って四角 くすればいいのだ。詳しいこと は右のカコミを参照。

ゲームモードは3種類用意さ れていて、2人プレイの対戦モ ードなんかをやったら、もう白 熱、熱狂といった感じだ。





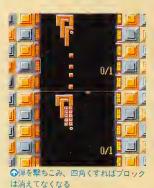




#### まずはかんたんにルール説明 さてルールを説明す

るとしよう。上から

いろいろな形のブロックが落ちてくる。これに弾を撃って、四角い形 にする。ブロックを四角形にすると消える(写真参照)。撃ち切れずに ブロックが自機のある下まできてしまうとゲームオーバーなのだ。





これでもブロックは消えるのだ

### ブロックの特徴をよくつかんで消しさろう.//

落下してくるブロックは、い ろいろな形のブロックがへんて こりんに組み合わさったもの (もちろん、1つ1つのブロック が単体で落ちてくることもあ る)。ブロックの組み合わせは何 通りもあって、いろいろな消し



方ができ、消し方によって得点 も違ってくる。ブロックに弾を 撃つ順序によって、消え方が変 わってくるので注意しよう。

また、ふつうのブロックとは 色違いの灰色や黄色といった特 殊なブロックもあるぞ。



## 灰色のブロック

このブロックを消せば、画面上 のすべてのブロックが消えると いう、とても便利なブロック。 1人プレイでもうれしいけど、 対戦モードなら、まさに起死回 生、一発逆転の可能性を秘めた」 大切なブロックなんだ。消した ブロックがそっくりそのまま相 手側のブラインドになるのだ。



このブロックは1人用のときだ けのもの。これを消すことによ って、ステージクリアできる。 いくら画面上にブロックが残っ ていても、これを消しさえすれ ばクリアなので、ブロックが下 のほうに迫ってきたら、すかさ ずこの黄色いブロックを撃ち消 🌗 し、ステージクリアだ。



#### 2 P モード 2 で白 熱 した 対戦 モードを展開 //

1人プレイでは味わえないお もしろさが2人プレイの対戦モ ードにはある。テトリスの対戦 モードと同じような、じゃまの しあいができるんだ。3つ以上 の単品ブロックが組み合わさっ たブロックをいっぺんに消すと、

消したブロックの数だけ、相手 の画面にブラインドをおろすこ とができるのだ。これによって 相手側の視界が狭くなり、画面 が見づらくプレイしにくい状況 になってしまう。では、白熱の 対戦モードを実況中継しよう。

#### 1P:担当者A VS. 2P: ふぢも

試合まえの予想では 実力はほぼ互角。白 熱したゲーム展開が期待できそうだ。

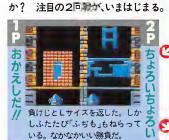


「担当者A」が灰色ブロックで消し さったと思いきや、「ふぢも」のほ うにも灰色がきた。

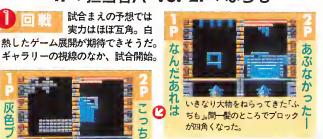


れなかった「担当者A」は自滅し てしまった。

「ふぢも」に先手をゆ るした「担当者A」。 担当者の意地でなんとか巻き返せる









#### まずは「ふぢも」の勝ち

も含めて、「ふぢも」のブラインド が「担当者A」を苦しめる。





「担当者人」の逆襲だ、

#### ■ルール説明

担当者みずから1P(プレイヤー1)となり対戦モードにのぞんだ。相手 は百戦錬磨の「ふぢも」。クォースはかなりやりこんでいるということ だ。ではここで2人対戦に入るまえに、MSX・FAN編集部における2人 プレイの公式ルールを説明しておこう。試合は3回戦。2回勝ったほう の勝利。おたがいにハンディキャップはなし。持てるものを出しつくし、 ずるがしこくもフェアにプレイすること。そして、試合ははじまった。

タイでむかえた3回 戦。両者の特徴は、

素早さの「担当者A」、堅実さの「ふ、 ぢも」。どっちが勝つのか?



出ている。イッキ、イッキ!





している「ふぢも」。ず、ずるい。



#### ついに「ふぢも」の勝利

担当者Aのコメント 臥薪嘗胆(がしんしょうたん)。このく やしさをかてに明日を生きます。



3 向戦開始直後「担当者 A はね らった。出現ブロックは IPと2 Pで違うので運も左右するのだ。



さらにもう一発決まった。「ふぢ も」のほうは、今は、ただひたすら たえている。たえている。



運よく灰色ブロックがきてラクに なった「担当者A」。ここまではほ ぼ互角の戦いだ。



イッキにラクになった「ふぢも」。 かたや一気に苦しくなった「担当 者A」。ここはたえるしかない。



とき、すでに「担当者A」は自滅し ていたのであった。



# m news

# ロボクラッシュ

システムソフト **23**092-752-5262

#### 3月16日発売予定

媒	体	⊞×2
対応	機種	M5X2/2+
VR	AM	128K
セース	ブ機能	ディスク
価	格	7,800円

コンプティーク誌で連載しているロボクラッシュがRPGふうの味つけで市 販ゲームになった。敵を倒してクレジットを集めロボットを強化するのだ!

#### キャラクタメイキング気分でロボット作り

人類は未知の星々を開拓する ために画期的な道具を完成させ た。ワーカーマシン。人間型機 械ロボットだ。

ワーカーマシンのパイロット たちはマシンをあやつることに

誇りを持ち、マシンどうしの格 闘がはじめられた。それはやが てひとつのルールを持つように なり、大会が開始された。「ロボ クラッシュ」である。

さあ、話はSFだ。キミも、 独自のロボットを作って敵ロボ ットを倒し、倒したときの賞金 で自分のロボットをパワーアッ プさせていくのだ。

はじめに持っているお金は 500クレジット。これをもとにま ず最初のロボットを作る。ボデ ィ、コンピュータ、エンジン、 タンクの4つのパーツが基本で、 これに武器や特殊パーツで武装

する。これらのパーツはショッ プで売っている。左のゲーム開 始直後の画面で、ピンク色の口 ボットのすぐ右(斜め上から見 た感じの画面になっているので、 画面では右上に見える)にある 建物がはじめに買い物ができる ショップ。ここで買えるパーツ は下のカコミのとおり。かなり 種類が多い。これだけあれば十 分に個性的なロボットが作れる。 ちなみに、ゲームが進んでいく とショップで売っている物も増 える。ゲームが進むほどロボッ

> トの差別化が激し くなっていくわけ

ロボットを作っ たら、つぎは作戦 (ロボットのコン ピュータの設定) を考える。敵と離 れて戦うか接近戦 でいくかなどなど。 作戦が決まったら 行動開始だ/





介作成開始。どんなロボットにしよう

○まずはボディ。万能型のナイトでどうだ

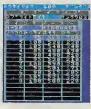


●作戦を検討中。行動パターンと攻撃目標、接近距離を決めるのだ

### ットのもとになるパーツはこんなにある

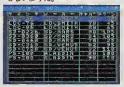
ボディは大きく3つの系列にわかれている。スプライト型はもっとも古 くからあるタイプで装甲は薄いが機動性は高い。ナイト型はもともと兵 器として開発されたもので、もっとも汎用性が高い(これはゲームがかな り進んでからでないと味わえない部分)。ケンタウロス型は敏捷性は低い が装甲の厚さが魅力。接近戦に適している。







コンピュータの性能はキャパシテ ィの値で示されている。ただし、 同じキャパシティでもメーカーに よっていろいろと違う部分がある ようなので、いちがいにキャパシ ティが高ければいいというもので もないようだ。



#### エンジン

エンジンの性能はパワー係数と燃 費、重量の3つの数字で表される。 ロボットの特徴にあわせて選ぼう。



容量はエンジンの燃費と作戦に応 じて選ぶ。燃料が切れると動けな くなるので大きいほうが安心だ。



## まずはこの島にいる敵をすべてやっつけるのだ!

右のマップは、はじめにいる 島の一部。ところどころに茶色 いロボットがいる。やつらが敵 だ。敵ロボットのほうヘトコト コ歩いていって、接触すると、 戦闘シーンに入る。

戦闘シーンでは、プレイヤーは、作戦どおりに戦うロボットを見て応援することしかできない。これはけっこうはがゆい。 戦闘はどちらかのロボットが破壊されるか両方とも燃料が切れるまで続く。戦いの最中にせっかく買った武器や特殊オプションが壊れてしまうこともある。しかし、コンピュータやボデわるとすぐに、自動的に修理されるし、燃料も補充される。

戦闘に勝つと賞金が手に入る ので、これで武器や特殊オプションを補充したり追加したりし ていくのだ。

戦闘を見ていることしかでき ないのはいかにもシミュレーションゲームだが、ロボクラッシ ュでは、イベントをクリアして クレジットをもらうというRP Gぽいことも起こる。島をぐり ぐり歩いているとメッセージが 表示されることがあって、 困っている人を助け たりするとクレジット がもらえるのだ。また、この島 には地下に迷路ぽい通路があったりもする。

そうこうしているうちに島にいる敵口ボットをすべて倒したら、つぎの島へ行ける。もちろん、島が変わるごとに敵ロボットもショップで売っているパーツ類もレベルアップしていくのだ。このへんもRPGぽい。

いったい島は全部でいくつあるのか、何体の敵ロボットを倒せばゲームクリアになるのか、もっとも強いロボットはいったいどんな型でどんな装備になるのか、先々のことを考えるのもおもしろい。



#### 戦闘シーンに突入



○緊張のおももちでバトルフィールドへ



**○プレイヤー**のロングソードがうなる



○倒されたロボットは灰色になって消える

●戦闘に敗れたロボットは島のマップから 消えてなくなる。ゴミを捨てて島を擦除し ている気分だ。ただ、あまりにも粗大ゴミ なのでなかなか捨てられない。イベントで クレジットをふやして強力な武器を手に入 れたりしないとなかなか勝てないのだ

武器

武器は攻撃可能な距離の違いで大きく4つにわけられる。戦闘中に壊れてしまうこともあるので、たとえば長距離武器を2つ以上持つことも意味がある。作戦とロボットの特徴に応じて選ぼう。

#### 特殊オプション

はじめから買える特殊オプションは4つしかないが、どれも 効果が大きい。ヘタに武器を増やすよりも特殊オプションを 買ったほうが得。

#### ▼近距離武器

名 前	命中率	ダメージ	重さ	値段
パンチブースタ	70	8	4	15
スモールソード	50	13	6	25
ブレードアーム	70	14	4	17

#### ▼中距離武器

名前	命中率	ダメージ	重さ	値段
ショートソード	85	16	6	25
マグネティックソード	80	18	8	29
レーザーソード	80	20	6	35
バトルアクス	60	20	7	25
ウォーハンマー	50	23	12	20
モーニングスター	70	15	8	15

#### ▼長距離武器

名 前	命中率	ダメージ	重さ	値段
ロングソード	50	18	8	28
ライトニングウィップ	70	13	6	27
ジャベリン	45	11	4	20
ロングランス	45	8	11	20

#### ▼遠距離武器

, SIZECHE PADIL					
名 前	命中率	ダメージ	重さ	値段	
クロスボウ	45	4	8	25	
シュリケンランチャー	50	9	6	30	

#### ▼特殊オプション

10/10/10/00/00					
名 前	重さ	値段	備考		
タ <b>ー</b> ボブースター	4	15	エンジンパワーア ップパーツ。移動 速度アップ		
Mg. コーティング	12	22	関節駆動装置に磁 性を持たせて反応 速度を上げる		
シールド	12	22	防御用のタテ		
ターンパーツ	4	7	腰関節の駆動強化。 武器のねらいがつ けやすくなる		



## FIN-NEWS

# ゲームコレクション Vol.1 & Vol.2

ちかごろはやりのレトロゲームコレクションが今度 はあのハル研から登場だ!

ハル研究所

203-252-5561 3月10日発売予定

		Contract of the second second
媒	体	各 圆 × 1
対応	機種	MSX MSX 2/2+
R A	M A	128K
セース	機能	
価	格	各3,800円(タケルのみ)

HALゲームコレクションVol. 1 R Val. 2 (2 本同時発売)は このごろ流行している、かつて 発売されたゲームを集めて1枚 にしたディスクソフトだ。1枚 に4つもゲームが入ってしかも 価格が比較的安い。これはいつ

273.6

もサイフと相談しながらパソコ ンショップのショーウインドウ をのぞきこんでいるMSX少年 少女にとって、なかなか魅力的 なことだろう。内容はというと、 ゴルフやバスケットボールなど のスポーツゲームやパズル、ピ

ンボールに麻雀とバラエティー に富んでいて楽しい。ゲーム自 体はリバイバル作品なので特別 に目新しいところはないけれど、 昔のゲームを遊んでみると、最 近のゲームにはないおもしろさ も発見できるかも。

SELECT GAME

**す** てつまん HOLE IN ONE ダンクショット エッガーランドミステリー

**◇Vol.** 1のセレクト画面。ゲームを選んで スペースを押ず、Vol.2 も同様だ

## /クション Vol. 1 HOLE

#### W

4人打ちタイプの 麻雀ゲームだ。最初にコ ンピュータがわの強さを初級、中 級、上級の3段階から選択、クイ タンのありなしを決めてゲーム開 始。あとはカーソルキーとスペー スキーだけでゲームができる。あ



○とりあえずメンタンピンめざしてがんば っているけど、西家の手が大きそうだなぁ

たり牌やポン、チー、カンに必要 な牌にはメッセージを出してくれ る親切システム。もっともゲーム のほうは上級になるとかなりてご わいようだ。なお、誤リーチはそ のままアガリ放棄になってしまう ので、そそっかしい人は御注意を。



○思ったとたん南家がふりこんだ。「回ご とに占数表示してくれる。いまトップだな

1~2人プレイ用 のゴルフゲーム。ゲーム はストロークプレイになっている。 操作はまず風の方向、強さを考え てカーソルキーで方向を決め、続 いてパワーとカーブをスペースキ ーで決めるとショットしてくれる。



 ○ | 番ホール331mパー4風はアゲンスト とりあえずドライバーでいいかな

コースは全18ホールで池越えや 砂漠のような大バンカーなど変化 に富んだプレイが楽しめる。グリ ーンには芝目があって、パット後 のコースにかなり影響をあたえる ようだ。コースレイアウトを研究 してトップスコアをめざせ!



○これをしずめてバー。距離がかなりある し芝目が右上へ流れているからよく考えて

したチームを操作して、 チャンピオンをめざすバスケット ボールゲーム。プレイヤーは同時 に監督の役割もはたすわけだ。エ デッィトされた選手たちは、プレ イを重ねていくうちにだんだんと

自分でエディット



ユニフォームを決めてから選手を6人作る

レベルアップし、シュート力やジ ャンプ力などをつけていくのだ。 ルールは本物のバスケットボール にできるだけ近づけた本格的なも の。スピーディーな試合展開をし ないと、3秒ルールや30秒ルール にひっかかってしまうぞ。



この黒人選手はシュートの成功率がいいぞ

#### エッガーランドミステリ・ かわいいキャラク タを操作し、動かせる

壁や弾による攻撃を使っておじゃ まな敵をどかしたりとじこめたり、 ときには利用したりして出口をめ ざすアクションパズル。ゲームに は時間無制限でパズルを解くTY



に2発ずつ弾を繋てるようになるのだ

PE1と制限時間の間に画面のど こかにいくつかかくされている王 冠をとっていきながら解くTYP E2の2つのモードがある。また 自分でステージを作れるコンスト ラクションもあるので、友達とス テージの出しあいをしてみよう。



もこのあとのステージは当然きひしいぞ

## どうしてこんなにはまっ

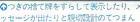
たとえば、Mファン編集部で は、数週間にわたってVol.2に 入っているローラーボールが異 常に流行した。原稿書きやプロ グラム解析のあいまに1プレイ 2プレイ、そしていつのまにか 1時間もたってしまっていてあ わてることもしばしばだった。 だれでもすぐにゲームができて、 しかもプレイヤーの腕前がすぐ に得点に反映するゲーム性のす なおさが人気のもとだったよう だ。昔のゲームは画面が単純だし、 BGMも最近のものにくらべれ ば比較にならないほどシンプル だ。しかし、そのゲームのシス テムは、最近のゲームにくらべ

ても決して見おとりしないよう な工夫がこらされている場合が 多い。たとえば、ダンクショッ トはかなりリアルに設定された ルールなどもおもしろいが、プ レイヤーが自分で設定した選手 をきたえてやるとその選手が成 長するようにできていて、プレ イヤーが上達すれば選手のレベ ルも上がって行くのがおもしろ い。スポーツゲームにRPG的 要素が入っていて、アクション のほかに選手の実力アップが楽 しめるわけだ。要はそのゲーム が楽しめるようにできていれば、 プレイヤーははまってしまうの だ。当然のことだけどね。



ラントミステリーは、登場キャ ラクタのかわいさと敵の多彩さが魅力的







## ゲームコレクションVol.2

6つの的玉をポケ ットに落とすビリヤード ゲーム。1~2人プレイ用。まず 台のまさつの強さや突く回数、何 点マッチかなどの基本設定を入力 してゲームスタート。的玉は色に 応じて10~80点で、ポケットに入



○左がわにあるグレーにみえるのが手玉 ピンクの玉がおいしいところにいるぞ

れたプレイヤーの得点になる。ま た、6つのポケットのうち1つが ラッキーポケットになって、ここ に入るとボーナスポイント。台の まさつを少なくして、こおりの上 でビリヤードをしているような変 則プレイをするのもいいかもね。



○うまくピンクに当たってポケットに入っ た。ピンクは1番点が高くて60点だ

Vol.1に入ってい るHOLE IN ONEのバ ージョンアップ版。通常のストロ ークプレイのほかに、マッチプレ イやトーナメントモードもあり、 アベレージ、エキスパート、プロ フェッショナルの3段階でゲーム



**の**クイーンズコース Ⅰ番ホール。ドライバ ーでヒンめがけてまっすぐにショット!

がむずかしくなる。コースはキン グとクイーンの2コース36ホー ルある。どれも趣向をこらしたレ イアウトの難ホールばかりだし、 写真のようなへんてこりんなホー ルもたくさんあって、スコアを伸 ばすのもなかなか大変なのだ。



OHIT-/ クイーンズの10番ホールはなん と、つめまでついてる巨大な足型なのだ

#### ーボール

縦約4画面分のス マートな台に、4組のフ リッパーのついたピンボールゲー ムで1~2人用だ。ベル、チェリ -、ナスの3種類の絵が出るスロ ットマシンが途中にある。ベルな らボーナスポイント、チェリーな



○スロットマシンでチェリーをそろえてお けばたとえ下に落ちても復帰できるのだが

ら台の下のほうに行った玉を上段 に打ち上げてくれるが、ナスが出 ると上に上げても玉が打ち降ろ されてしまう。普通のピンボール と同様に、1つの玉をどれだけ長 持ちさせられるかが勝負になる。 ともだちと2人でやるとはまるぞ。



ールも3発使いきってゲームオーバーだ

# このソフトだけはゲームではない。

じつはトラックボール対応のグラ フィックツールなのだ。直線、曲 線、円や楕円を描く、色をぬると いった基本的な機能のほかに、画 面の複写や画面全体のスクロール といった機能もある。また、描い



♠EDDYIIの初期画面。右に表示され るメニューを選んで自由に絵を描く

た絵をBASICのデータに変換し て保存してくれる機能がついてい るので、自分で組んだプログラム の中にEDDYIIで作った画面を 組みこむのもかんたんだ。最近の ものにくらべれば処理速度は少し おそいが、十分使えるツールだ。



タはディスクやカセットにセーブできる



## FINITERS

# ダンジョンハンター

画面にむかって光線銃をバシバシ撃つ爽快シューティングゲームの登場だ。

アスキー

☎03-486-8080

コンティニュー

未定

# 3月下旬発売予定 媒体 (MSX) (MSX) 2/2+ 日AM 16K

## 光線銃を使って敵をバンバン撃ちまくれ!

すでに、中近東(サウジアラビアやクウェート)では発売されているダンジョンハンターは名前の通り、ダンジョンのなかを歩きまわり、出てくるモンスターを光線銃でガンガン撃ちまくるという、わりと単純なゲーム。ゲームは6つのステージで区切られている。各ステージにいくつかある墓場でモンスターと戦い、全滅させるとマップやカギが出てくることがある。このカギを持ってボスのいる墓場まで

行き、ボスを倒すとステージク リアとなるのだ。こう書くとか んたんそうだが、けっこう熱く なれるのだ。

むかって来る敵は、手に持った光線銃でバッタバッタとなぎ倒そう!

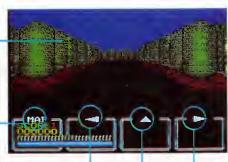


#### ■画面説明■

画面上部がメイン画面 になっている。ゲーム は3 Dで展開され、敵 がジワジワと近よって くる感じだ。

マップ・アイテム ここを光線銃で撃つこ とによって、マップを 見たり、ばくだんなど

を使ったりできる。



セーブ機能

格

価

移動 3つの矢印を撃つことによって、その矢印 の方向に移動するんだ。うしろに行きたいときは、右 か左の矢印を2回撃てばうしろにむけるぞ。

## ステージ 1 は森!ボスを捜し出し倒せ!

ステージ)は森での戦闘だ。 まず、マップをさがして墓場荒らした。途中で吸血こうもりやスケルトンなどのザコキャラが襲ってくるのをちょちょいのちょいとかわし、先へ進む。マップを手に入れるとカギのありかがわかるので、今度はカギを求めて墓場荒らし。カギを手に入れたら、ボスとの対決が待っている。











## 続々とソフトを開発』

このダンジョンハンターを買うと、 光線銃がいっしょについてくる。アス キーはこの光線銃の発売に合わせて、 続々と新しいソフトを開発している。 このつぎのゲームはディスクで発売されるのだが、そのディスクにはいくつ ものゲームが入っているそうだ。つまりディスクマガジン的にいろいろなゲームが遊べるわけだ。右の写真はまだ 開発中のものだが発売が待ち遠しいね。



# -THE LEGEND OF SHONAN-

VICTOR HUSICAL INDUSTRIES, INC.

**元川州三人** しょうなんでんせつ

ビクター音楽産業

203-423-7901

発売中

媒体	<b>₩</b> ×2 <b>/</b>
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	64K (要漢ROM)
セーブ機能	ディスク
価格	7.800円

湘南を舞台とした暴走族同士の抗争がテーマのシミュレーションゲーム。海 岸道路を己れの支配下に置こうとするヨコヤマ連合の野望を打ち破るのだル

### 横浜の暴走族が攻めてきた

湘南を支配下におさめようと、 横浜の巨大チーム・ヨコヤマ連 合が侵攻してきた。プレイヤー は、それを阻止すべく戦う、と いう設定の陣取りシミュレーシ ョンゲームなのだ。目的は敵の 本部にいる総長を倒すこと。全 部で10ステージあって、1人で も2人対戦でもプレイできる。



☆左上は通常移動用マップ。 下には自軍と敵軍のデータが表示されるのだ



#### これが基本コマンドだ!

部隊(ユニット)に対するコマ ンドは大きく分けて、移動、攻 撃、特命の3つがあるのだ。

ユニットには移動力がそれぞれ設 定されていて、その数値以内で移

るような、自軍を強くするコマ ンドがある。

このほかに、右で紹介してい

動できる。敵のユニットに隣接し ても止まらなくてもいいので、敵 のすぐそばでも自由に移動できる。









が示される



○あとは移動させて決定 するだけだ

#### 攻- 撃

ーソルで指定する。

基本的に隣接している部隊しか攻 撃することはできないけれど、一

部の部隊は離れたところから一方 的に攻撃することができる。地形 によって守備力が違ってくる。







ラッシュして 特命

このコマンドには6つの種類があ る。セーブやロードをするのもこ のコマンド。なかでもユニークな のは、行動が2倍行える「気合」や、 スカウトした幹部をクビにできる 「幹部クビ」などだ。



○幹部はⅠ人しか雇えないのでいらな くなった幹部はクビにするのだ

## 兵士をやとって幹部を集める

重要なのは、まず学校を占領 することだ。学校からは収入を 得ることができるし、自分の所 持金を使って部隊を徴兵するこ ともできる。部隊は切り込み隊、 攻撃隊など全部で10種類。学校 ではさらに、特攻隊長などの自 分の右腕になる幹部をスカウト できる。するとその幹部の特徴 に対応した部隊の攻撃力と移動 カがアップするのだ。

#### 購 入

オートバイか、車をこのコマ ンドで買うことができる。値 段が非常に高いけれど、ロー ンを組んで分割支払いもでき る親切さ(?)なのだ。



○バイクのほうが移動力がある

#### 徵兵

学校と本部でのみ部隊を徴兵 することができる。所持金以 内だったら、何部隊でも動員 することができるのだ。



●各部隊は10人でトチームなのた

#### スカウト

部隊徴兵と同じように学校で 幹部を雇うことができる。た だし、毎ターンごとにこづか いを与える必要がある。



○幹部は全部で8人。誰を選ぼうか

#### 1人でも2人でも楽しめる

うれしいことにこのゲームは 1人でも2人でもプレイできる。 2人の場合は、さまざまなタイ トルのついた10種類あるステー ジのなかから好きなものを選ん でプレイするのだ。1人の場合 は、自軍の総長の名前とチーム 名を入力して、スタートする。 ステージを選ぶことはできなく

#### モード選択画面 学校を占領する



○ 1人用と 2人用の好 きなほうを選ぼう



○学校は自軍の部隊が 入るだけで占領できる

て、10ステージをひとつずつ勝 ちすすんでいくのだ。各ステー ジは、約42画面の広さを持って いて、まさにヤリガイがあるだ ろう。しかし、システムはとっ つきやすく、SLGの初心者に はうってつけである。



○でもって耐の総長を倒すとこうなる。 気分はサイコーだぜ!



## FANTERS

# 帰ってきた探偵団X

しゅん、みき、やす、のぶ、の4人の探偵団Xのメンバーが巻き起こすギャ グとパロディの爆笑アドベンチャーゲーム。シナリオは豪華3本立て/

### ハート雷子産業

**2045-461-6071** 

#### 3月9日発売予定

媒	体	B×3
対応	機種	M5X 2/2+
VR	АМ	128K
セーフ	が機能	ディスク
価	格	5,800円

#### ギャグ満載のアドベンチャーゲーム

能、絡のないストーリーと、思 わず笑っちゃうパロディ、「真面 目にやれ/」と怒ってしまいそ うなギャグの連続を強力な武器 とするアドベンチャーゲーム。 アドベンチャーゲームといって も何日も頭を悩ませながら解く ようなタイプではなく、笑いな がら先へ進む新人類タイプ。「移 動「話す」「調べる」の3つしか ないコマンドから1つ選び、そ のあとに現れる目的を選ぶだけ でズンズン先へ進むのだ。ディ スクへのセーブ、ロードは事務



○画面下部のメッセージウィンドウにはギ ャグがバンバン表示される

所でする。また、このゲームに はシナリオが3つ用意されてお り、自分の気に入ったシナリオ からはじめることができるとい うのも魅力だ。



#### 主人公と悪玉

主人公たちは名門じゃがいも学園の ハチャメチャ4人組(しゅん、みき、 やす、のぶ)が結成した正義の組織 「探偵団X」。一方、悪玉は元先生の 集団「悪の白寺山株式会社」だ。







○大ボケしかかま

のドラえもんみた

竜宮城にたどりついたが、悪の

白寺山株式会社3人組に捕まっ

てしまう。なんとか、牢屋を抜

け出し3人組と対決だ!

#### 乙姫の涙は深海の果てにの巻

ある日、探偵団Xの事務所に やってきた亀が「竜宮城が大変 なことに……」とメッセージを 残して死んでしまうところから

ストーリーがはじまる。正義感 の厚い探偵団Xのメンバーは、 「さあ、竜宮城へ行こう」と張り 切って出発。潜水艦をつくり、

太平洋でモンスターと戦いをく りひろげ、冒険の旅を続ける。 そして、やっとたどりついた竜 宮城で探偵団×を待ち受けてい たものは……。

#### 太平洋の戦い

潜水艦が完成し、いよいよ竜宮城に向けて出発! しかし太平洋にひそむモンスターを倒さないとたど りつけない。モンスターとはジャケンで勝負だ。







○太平洋で4匹のモンスターと対決。 ○人魚のお宿。 体力がなくなるとゲームオーバー メージを回復してくれる

★がんばれ地球防衛軍の巻

地球防衛軍のかわりに探偵団Xが怪獣退治をすること

になった。ところが怪獣を調査していくうちにある秘

#### \* ブリバリ伝説の巻 \* \* \*

○バンチラス2世は

潜水艦を研究中

**亀からの依頼** 

ひょんなことから依頼を受けた探偵団X。目的地の

竜宮城に行くために博士の所や、町のバイク屋に行

って、みきの色気を使って情報を集める。

みきの勝手な行動でグランプリレースに参加すること になった探偵団X。狙うは総合優勝だ。レースには悪 戦苦闘のバイクレースゲームが用意されているゾ。



ジンを提供してもらうが……

○ 童宮城に詳しいル



開始された。ライグーはキミだ

密が隠されていることをつきとめた。

○こいつが大怪獣ドメストだ こいつに食われないように注意



な。どこで出るかお楽しみに







# ブハーハス・ヒストリー

# アルバトロス2

古きよき時代の香りのする新しくてレトロなゴルフゲーム。なめらかなスク ロールと美しいビジュアルシーンで、前作よりさらにグレードアップ!!

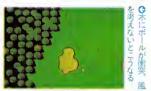
日本テレネット 2303-268-1159

#### 3月13日発売予定

媒	体	<b>■×4</b>
対応	機種	MSX 2/2+
VR	АМ	128K
セーフ	グ機能	ディスク
価	格	8.800円

#### リアルさを追求したゴルフゲーム

アルバトロス2は、ゴルフの もつメンタルなリアルさを追求 しながらも、初心者でもわかり やすく操作性を第一に考えて作 られた良心たっぷりのゲーム。 マウスを使えば片手で操作でき る。舞台は、栄えあるイギリス の20世紀前半の古きよき時代。 トータルの打数を競うストロー クプレイ、4日間に渡って成績



を競うトーナメントプレイ、ホ ールごとに勝敗を決するマッチ プレイなどバラエティにとんだ 5つのモードがある。そしてコ ースは、難易度の違うのものが 3つ、計54ホールが用意されて いる。残念なことに、これらは 実際に存在するコースではない が、とてもよくできている。



○カントリークラブ全景。ここから優雅力 戦いか繰り広げられる

#### スクロールはなめらかに

このゲームのウリともいえる スピーディなスクロール。ちょ うど上から見た20表示のコー スが、流れるようにスムーズに 動いていく。ホールには凹凸が あり、変なところにボールを落 とすと転がって、バンカーに捕 まることもあるのだ。



●グリーンは三角形の記号で芝目が表示され る。記号は3種類、複雑なグリーンもある







## ホール名

選択したコース名 と現在のホール名 が表示される。※

面は開発中のものです

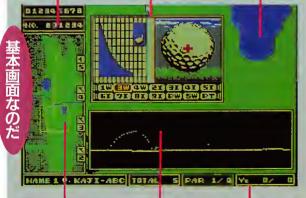
#### ショットウインドウ

ボールの接地面の状態、ク ラブの選択やパワーゲージ を表示する。

ショットしたボー ルが飛んでスクロ ール画面になる。

スクロール

ウインドウ



#### マップウインドウ

各ホールの全体マップ、 風向きと強さがあらわ れる。矢印をウインド ウの一部分にあわせる と拡大マップを見るこ とができる。

## 断面図

ホール全体を構 から見た断面図。 前回までのボー ルの弾道が、点 線により表示さ れる。

#### スコアテーブル

プレイに必要なデータ であるプレイヤーの名 前、トータルスコア、 そのホールの規定打数、 ヤード数などが表示さ れる。

#### つのモードで対戦する

5つのモードの中で特徴的な モードが2つある。1つはあの 麻生優子ちゃんがキャディにな るトレーニングモード。優子ち ゃんが各ホールの説明をしてく れたり、風の有無の設定や、シ ョットした後でのやり直しがで きたりする。もう1つは、近代 ゴルフの基礎を築いた8人の名 プレイヤーたちと対戦するビジ ュアルマッチ。相手によってコ 一スが変わり、勝つと美しいビ ジュアルがあらわれ、プレイヤ ーを讃えてくれるのだ。







# ディスクマガジン・ファン

パソコン、ゲーム機は数あれ ど、ディスクマガジン(DM)があ るのは当MSX界だけ。しかも、 しっかり定着して人気を得ている。 春にむけてDMはさらに充実。注 目度急上昇なのだ!

## ディスクステーション 11号/4月号

どんどん出るディスクステー ションは、3月8日発売の号で 11号目の4月号となった。こう やって毎月発売の月刊になると、 その号らしい特徴というものが なかなか希薄になりがちだ。M ファンにしても3月号ってどん なだったかな、と考えてもすぐ に何が特集されていたかなんて うかんでこない。これはある意 味で宿命みたいなもので、その ぶん中身が最新情報満載の情報 中心になっていく。

というわけでDSも、今回初 めてお知らせというものが入っ ている。ゼネラルプロダクツと いう「電脳学園」を作っているソ フトハウスがやるイベント「パ







○タイトル画面は???

ソコンゲーム大会」の詳細だ。た ぶん、今後もこういったものが 増えるのではないかな。そうい えば、MSXのイベントの報告 が入っていたことがあったけど、 こういうことはもっとやっても らいたい。

さて今月は右に紹介している (株) 日本テレネットの『ヴァリ スⅡ」、データウエストの「ミス ティ」、コンパイルの「ランダーバ ーン」、Mファンの「スネーカー」 が遊べるもの。そのほかはデモ。 ほかに恒例のBGV。テーマは 国民的行事のお花見。コンパイ ルさんもやってくれます。これ からもどんどんお願いしたい。 来月あたりは期待の「SDスナ ッチャー」なんかどうでしょう か。というわけで4月6日発売 の12号はいかに?

## ●圖×2 → MS32/2+1,940円·発売中(毎月8日発売)

あこがれの優子ちゃんが、活躍するアクションゲーム『ヴァリス!!』 を体験できるのだ。気味の悪い敵をパジャマ姿の彼女がやっつけ



ヴァリスII®



ていくようす はなんだかあ ぶなくて、早 く武装用スー ツを着せてあ げなくちゃ、 と思うのだ。

●コンパイル

### ミスティア

I

ミステリーの短編を楽しむ推理ゲーム『ミスティ』。今回の事件は 主人公神代探偵が出会った白い着物姿の亡霊が、ほんとうに亡霊





かそれとも何 か別のもので あるかを捜査 する。山奥村 で、何が起き ようとしてい たのか。

## スネーカー

今月のファンダムで掲載しているブロックくずしタイプのゲーム。 操作するのは虹色のかわいいヘビのみ。カーソルで8方向に移動





させて玉をは じき返すと、 ブロックが1 つずつ消えて いく。最初は むずかしいけ ど、ハマる。

#### ランダーバーンP

4月といえばエイプリルフールというわけで、このゲームは、連載シュ ーティングの『ブラスターバーン』のパロディ版。主人公のランダーくん





は全宇宙に粗悪な みかんをバラまき、 宇宙征服をねらっ ている悪者みかん を退治するため、 オレンジ星に向か うという話。

#### BGV(お花見)

春といえば、花。花といえば桜。桜といえば、花見。花見といえ ば宴会·····。というわけで、コンパイルのいつものノリでBGVは





楽しい花見と なった。ラン ダーくんをは じめ、かつて 登場したDS のキャラクタ が総出演。



## ピーチアップ3

●圖×2 3 (2532/2+3,800円・3月23日発売予定(奇数月25日発売) ●もものきはうす

♥ゲームにシューティングが あったっていいじゃない、とい うわけで3月23日発売予定のピ ーチアップ3はなかに 『究極ピ ーチ』というれっきとしたシュ ーティングゲームが入る。詳細 は未定だが、きっとああなって こうなって……というわけだろ うから期待したい。そのほかに、 プチゲームとして『ピーチクラ ブ世界一周双六編」というサイ コロゲームが入る。いずれも開 発途中というわけで、右に紹介 している画面写真も試作中のも のだ。これだけではわからない けれど、やっぱり♡の部分もた

くさん入るわけで、楽しみにし て損はなさそう。

左下のイラストは3号のパッ ケージに使用予定のもの。まえ の桃子ちゃんがよかったなあ、 と個人的に思いつつも、ミンメ イみたいでかわいい、とこれも 気にいってしまう。

さて、このほかの予定はゼネ ラルプロダクツの「電脳学園」の 前回と違うバージョンのもの、 アリスソフトの「あぶないてんぐ 伝説」、そしてユーザーからのお 便りを集めた『MAIL BOX』、 編集後記が入る。以上が、この 記事を書いている段階でわかっ

> ている内容全部だ。 来月には、すでに 発売になっている ので、さらに詳細 をお伝えすること ができると思う。 すこし舌ったらず な紹介となったが このへんでご勘弁。 では、来月号で。 待ちきれない人は 3月23日ね。



○ディスクのタイトル画面



## 究極ピーチョ

どこが究極なのか、いまのところ 不明ですが、♡もののシューティ ングゲームなのでかなりだいたん な想像をすると……やっぱり究極 としかいいようがないのでしょう。 ああ、なんてスケベな私。



サイコロをころがして運命を決め る。そんな生き方がテーマのゲー ムがこれ。やはり途中でお待ちか ねの♡シーンが登場。紹介してい る画面は開発中なので、どこで登 場するかは不明。お楽しみに!







●ウェンディマガジン



## プンクソックス2

かなり♥指数が高いピンクソ ックスシリーズの第2弾がつい に発売になる。前回登場のまな みちゃんにくわえて、「グラムキ ャッツ」のさやかチャンと、ゆ かチャンが参加。もちろん連載 小説の『ハーフタイムラバー』も 入っている。今回の話はいよい よ中盤にかかっておもしろくな りそう。また、これも連載のア ドベンチャーゲームが入る。前 回の話でコールドスリープから 目覚めた主人公が宇宙船内の自 分の部屋に落ち着いたところか ら、いよいよほかのコールドス リープの人たちが何人か目覚め て話はさらに進んでいく。男な

のに女である、とい うヘンな設定の展開 はどうなるのだろう。 興味あるところだ。 さらに、自然画を使 った「アダルトカー ド合わせゲーム」は、 美少女といえば白夜 書房の月刊誌「オト メクラブ」から、 か

わいくて、おいしそうな女の子 を選んで使用するという。それ が 1 点にふつうのグラフィック タイプが 1 点あって合計2点だ。

さて、新コーナーも登場する。 『やぶって見せてポン」というも のでトランプのスピードという



ゲームをコンピュータと対戦し ながら、勝ったら女の子の一部 分を隠しているテープをはがせ るというもの。エッチだなあ。

そしてさらに、とっても刺激 的な『どしどしふんどし』だって ありますぜ/



●圖×1』[2]2/2+2,800円·発売中

○「やぶって見せてボン」に出てくる女の子



# 発売中のソフトを再チェック! ON SALL 期間/1月15日から2月14日まで

今月は新作がやたらと不作。たった7本 しか発売されていなかった。年末年始と 多くのソフトが出てみんなのおこづかい もつきるころだし、ちょうどいいか!

#### 対応機種の記号の意味

無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX\*MSX2/2+のソフトです。●はMSX2か2+、●はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。□はMSX-MUSIC対応です。

## 期間中に発売されたソフト

#### 1 /

18日

紫禁城(D)/スキャップトラスト/6.800円

マージャン牌を使った、かわったアクションパズル。スタート地点からゴールまで牌をどけて進むだけのゲームだけど、これがなかなか難しい。牌の絵がらもキレイで楽しい。銀河英雄伝説ナヤット(ロ)/ボー



銀河英雄伝説+セット(D)/ボーステック/11,600円

シミュレーション「銀河英雄 伝説」とその追加シナリオ「パ ワーアップ&シナリオ集」を 1本のソフトとして発売。こ れから銀英伝を買おうと思っ ているキミにぴったり。



19日

ドラゴンナイト(ロ)/エルフ/6,800円

あるときは本格日PG、またあるときはかわいい女の子の出てくるエッチゲーム。しかして、その正体はエッチな要素たっぷりの日PGだ。日PG好きのスケベなキミに/



25日

ピーチアップ2(ロ)/もものきはうす/3,800円

これまたエッチ。エッチなディスクマガジン「ピーチアップ」の第2弾。安い価格とエッチな中身で大好評。この先も、奇数月の25日に発売され続けるとはうれしい。



ミスティVol.3(D)/データウエスト/5,000円

すでに2作発売されているシリーズもののミステリーAV Gの3作目。最近ではめずらしく数枚のグラフィックのみ のテキストアドベンチャーに近いタイプのゲームだ。

30日

ウルフAT(D)/テクノポリスソフト/6,800円 主人公は正義感の強いトラック野郎ウルフ。悪の秘密結社「XXX」を倒すべく、街のヤクザなどをビシバシたたきのめしていく、爽快なアクションゲーム。



2 =

8日

ディスクステーション3月号(D)/コンパイル/1,840円 ▶ 月刊化を果たした『ディスクステーション』の3月号。新作

## ソ

## フトなんでもベスト

10

年末年始と新作発売予定表にも多くのエッチゲームが名をつらねたのに目をつけ、先月、エッチゲームのベスト10を募集したわけだが、ハガキがくるにつれてMS Xユーザー(あるいは本誌の読者)のスケベさを痛感させられる思いだ。いままで、ベスト10のハガキには見られなかったイラストまで多くなった。というわけで結果は石のようになった。プレゼントの当選者は来月のこのページで。

つぎのベスト10は「思わず涙 したベスト10」。どんなジャンル でもかまわないから、ゲームを解いて、プレイして、こいつは感動した/ と思ったソフト (1990年3月8日現在発売中のもの)を1~3位まで八ガキに書いて送ろう。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7徳間書店インターメディア MSX・FANベスト10係まで(3月20日必着)。ハガキのなかから抽選で5名にMファンテレカ、1名に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。選んだゲームに対する意見などもどしどし書いておくこ

#### エッチゲーム ベスト10

順位 ソフト名

1 ビンクソックス(ウェンディマガジン)

2 ボッキー(ボニーテールソフト)

3 ドラゴンナイト(エルフ)

4 カオスエンジェルズ(アスキー)

5 グラムキャッツ(ドット企画)

6 せまってみたい(ハード)

びんきい(まんきい(エルフ)

8 リップスティックアドベンチャー(フェアリーテール)

9 ピーチアップ(もものきはうす)

10 トワイライトゾーン皿(グレイト)

●エッチソフトのベスト10だとなぜかい ガキの返りがいい。1位はピンクソックス。 その1位とたった3票の差で2位なのが、 続編が発売される予定のポッキー。以下、 RPGの2本が続いている。

#### J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1		ディスクステーション3月号
2	_	ドラゴンナイト
3	_	ピーチアップ 2
4	2	ルーンワース
5		レナム
6		グラムキャッツ
7	_	イース『
8		信長の野望・戦国群雄伝
9	-	アークス『
10	_	銀河英雄伝説

●あいかわらず | 位は D S、3 位にピーチ アップとディスクマガジンが強い。しかし、 2 位にドラゴンナイトというのはなかなか 健闘、人気の高さがうかがえる。エッチも のの人気が全体に高い(2月15日調べ)

協力:サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小田店

# 超新作ソフト紹介!

# HOME TO CHELLY

ここMSX・FAN編集部のアシスタントの間で『ドラクエⅣ』の話題でもちきりだった時期もすぎ、ようやく落ち着きを取りもどしてきた。落ち着きを取りもどすまでは『ドラクエ

Ngの情報が飛びかう、飛びかう……。 さて、ドラクエブームが一部でつづくなかで MSXはというとタケルががんばっている。 6本中2本もタケルが入っているぞ。

※画面はすべて開発中のものです。媒体欄には種類のみ表記、 枚数は表記していません。

## 

- ■データウエスト
- ☎ 06-968-1236
- ■3月下旬発売予定

媒体	200
対応機種	M5X 2/2+
VRAM	128K
価格	8.800円
ジャンル	アドベンチャー

#### メーカーより

第4のユニットシリーズ第4作目『ゼロ』がMSX2にいよいよ登場。多彩な登場人物、超強力なシナリオなどシリーズ中最高の完成度をほこっています。 BGMはもちろんFM音源に対応。メッセージも漢字ROMなしての漢字出力を行い読みやすさ文句なし。 もうおなじみになってきた 『第4のユニット』シリーズの最 新作が登場した。その名も「ゼ ロ』。シリーズ4作目だ。

1作目。航空機事故から奇跡的に助かったブロンウィンという少女が、失った記憶を取りもどすべく調査をはじめる。そして、自分が悪の組織WWWFによって作られた4番目のBS(バイオニック・ソルジャー)であることを知り、統合軍の一員となりWWWFと戦うことを決意する。

続いて2作目。ふたたびWW WFとの戦い。少しずつ暴かれ るBSの秘密。ブロンウィンは、



**◆主人公がじつはオリジナル!!** その謎を解き明かすため

BSがクローン技術によって作り出された生体兵器で、自分もその1人だと知る。

3作目では、統合軍の越中博士がさらわれる。博士を助けにむかった彼女のまえに、もうひとりのブロンウィンが登場。自分がクローンなのではと悩みつつも彼女は戦い、勝利する。そして、もうひとりのブロンウィン、スイシーゼから自分がオリジナルだと聞かされる。

そして、この4作目。自分が オリジナルだとわかった彼女は、



◆表情をかえるといろいろな情報がきける



○おなじみのキャラクタも登場

いくつかの疑問を持つ。オリジナルでありながらBSの力が備わっていること。両親など、自分の記憶について……。彼女は少しでも情報を得ようと調査を開始した。おなじころ、ある問題が発生していた。助け出された博士がクローンなのではないかというのだ……。

以上のような物語のSF感覚のAVGだ。わりとオーソドックスなシステムだが、その場に応じた表情をコマンドとして選択できるあたりがおもしろい。



お話だけでも いいですか? 〈ルーンマスターにつづく新作〉DSクリスマス号で大好評だった「魔導物語」の I ~Ⅲまでシリーズ3作を | 本にまとめた「魔導物語 I -Ⅱ -Ⅲ」が、コンパイルから発売される。MSX2/2+、ディスク版で、発売日は6月20日を予定している。価格は予価で 8.800円。 ] 本のなかに3つのシナリオが入ったお徳用ソフトだ。内容は来月のカミングスーンで紹介するぞ。

## 新しく遊べるマップがたくさん スーパー大戦略マップ

- ■マイクロキャビン (タケルでのみ販売)
- 20593-51-6482
- ■3月20日発売予定

媒体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価 格	3,500円
ジャンル	データ集

#### メーカーより

SUPER大戦略マップコレクション2はいよいよ、3月20日タケルにて新発売です。2か国戦から4か国戦までさまざまなマップがあなたを待ちうけています。マップのなかにはMSX・FAN2月号のマップ募集をみて応募されたユーザーからのマップやMSX、FAN編集部作成のマップも入っています。ご期待くださいね。

スーパー大戦略ファンのキミ にとてもうれしい情報。「スーパー大戦略マップコレクション 2」がタケルで発売される。

収録されるマップの数は全部で80枚の予定。そのうちメーカーで作ったものが50枚、あとの30枚は「お話だけでも〜」を見て読者からメーカーに送られたマップなどだ。なんと、Mファンからもマップを用意しているぞ。



○空港のそばの街はうるさいだろうなぁ



きっと九州地方にちがいない

80枚の「予定」というのは、応募マップ数が30枚以上になったらという条件つきのため。というのもマスターアップ寸前までマップを募集しつづけて、それまでに集まったマップをできるだけ多く収録したいというマイクロキャビンのおもしろい試みのため。正確な収録枚数は買ってからのお楽しみ。

これはマップデータ集なので「スーパー大戦略」がないと遊べない。でも、これから「スーパー大戦略」を買うキミにはおすすめ。セットで買うのもいい。



●島をどう占領するかがポイント



→膏森がモデルかもしれる



○大陸にある街を占領しよう

#### パズルゲームの御先祖様が復活

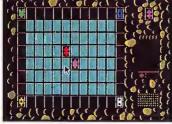
# 石道

- ■アスキー
- **■**2303-486-8080
- ■発売日未定

媒体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	7,800円
ジャンル	パズル

#### メーカーより

『石道』には「オラクル(神託)」という 機能があります。プレイ中「4-WAY」 という石の形を作ると画面上にメッセ ージが表示されるのです。これは中国 の易経にもとずくものであり、石をど こにおくかというプレイヤーの意識状 態を反映したものになります。プレイ ヤーは暗示的なメッセージを自分で読 み解くのです。



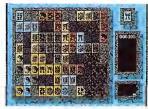
**Q**はじめは 6 個だけおいてある。この横に 石をどんどんおいていくのだ



**○右下にあるのが手持ちの石だ。これを置きされればクリアだ**

突然、現れたパズルゲーム「石 道」。もともとこのゲームはとて つもなく古いパズルらしい。 時 代はエジプト文明ぐらいさかの ぼってしまうとか。

数種類の柄や色の石が2個ず つあり、それをつぎつぎとBX 12のマス目に区切られたボード においていく。しかし、石はお なじ色か、おなじ柄の石の横に しかおけない。石と石にはさま れた場所や石に囲まれたところ におくときは、触れる全ての石 の条件を満たした石しかおけな い。しかし、こういう難関をク リアすると高得点になる。とく に4-WAYといって4つの石に 囲まれた場所や、または3-WA Y といった3つの石に囲まれ た場所におくと得点がとても高 い。そして、手持ちの石を全部 おききってしまえばクリア。途 中でおけなくなったらゲームオ ーバーだ。かんたんじゃないか



●気分によって石とボードが変えられる。 好きな組み合わせでプレイしよう

とあまくみてはいけない。よく 考えてプレイしないと石が1個 もおけなくなって、スカスカの ままゲームオーバーになってし まう。そして、ゲームの途中で オラクル(神託)というお告げみ たいなものがでてくる。これは 3-WAYができたときにでる。 できた状況によってオラクルの 内容も変わってくるのだ。

画面に表示されるボードが3種類、石の柄が8種類あり好みにあわせて変えられる。気に入った組み合わせで気分よくプレイができるぞ。

# お話だけでもいいですか?

〈日本ファルコムが動き出した/〉あのイースシリーズなど人気ソフトを続々発売している日本ファルコムがなにやら夏にむかって動き出したようす。「イースⅢ」を発売して一段落ついて、MSX用に、他機種からの移植を開始したらしいといううわさ。なんのソフトかは、まだくわしくわからないけど、発売は夏ごろの予定で開発が進んでいるらしい。



## 麻雀狂時代がバージョンアップ 麻雀狂時代スペシャル[]

- ■マイクロネット(タケルでのみ販売)
- ■☎011-561-1370
- ■4月中旬発売予定

媒 体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価 格	4,900円
ジャンル	マージャン

#### メーカーより

2人打ち麻雀にはストーリーがついて いて、麻雀+ゲームクリアの楽しみが あります。ついでにかわいい女の子が 脱いでくれます。ほっほっほ……

4人打ち麻雀は卓をかこんだ雰囲気のなかで進み、対戦結果なども記録しておけるので相手のあがり手なども一目 瞭然。あとで自分の上がりやすい手などもじっくり考えることができます。 正統派麻雀の「麻雀狂時代スペシャル」が冒険編となって帰ってくる。ゲームは4人打ちと2人打ちとにわかれている。4人打ちは前作のように麻雀だけを楽しみたいひとむけだ。それに対して2人打ちはアドベンチャー形式でところどころでエッチなシーンも見られる。

2人打ち麻雀は麻雀大会(麻 雀狂時代スペシャルのこと)の



○2人打ちならこんな女の子の絵も出る

最中に誘拐された彼女を救うというひとつのストーリーにそって、つぎつぎと雀荘をまわって勝負するのだ。そして雀荘で人々から彼女に関する情報を買うのだ。しかし、麻雀に勝たなきゃ情報は売ってもらえない。だから麻雀でお金をもうけ、情報を買いまくるのだ。

一度対戦した相手の癖や上が り手などのデータを記録する対 戦者レコード機能など楽しい機能もたくさん用意されている。 こういった機能を使って、自分自身や友だちの打ち方なんかを研究すれば、実際の麻雀のときにもいろいろ役立てることができるかも。

ストーリー性のあるコンピュ ータゲームならではの2人打ち と通常の4人打ち。2つのモー ドで楽しく麻雀できるのだ。

#### サイコロはいらない双六風RPG

## ルーンマスター・

- ■コンパイル
- ☎082-263-6165
- ■4月20日発売予定

媒 体	200
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価 格	未定
ジャンル	ロールプレイング

#### メーカーより

コンパイルの「等身大ランダー君」営業の田中だぉ。ディスクステーションスペシャルクリスマス号で好評の「ルーンマスター」の続編が発売されます。新たなグラフィック、前作を超越したスケールのイベントということで、この「ルーンマスター・II」は友だちも呼んで、パーティなんかしながらみんなで遊んでね。

DSクリスマス号に収録されていた『ルーンマスター』をさらにパワーアップした『ルーンマスター スター・II』がでるぞ。

DSに収録されたのはRPGの要素を取り入れた双六を楽しむゲームだったけど、今度はRPG要素を強化して、双六風RPGとして生まれ変わった。

ストーリーはというと、平和



な王国に突然、魔物の大軍が押し寄せてきた。王国側は魔物を迎撃してきたが国王の側近の裏切りによって王国は滅び、国王はとらわれの身になってしまった。そして王国の勇士たちは平和な王国を取りもざすために立ち上がった。だが仲間の裏切りを恐れ、それぞれが単独で行動しはじめた。

王国の勇士たち8人のなかからキャラを選んでゲームスタート。4人までプレイ可。そして、途中にワナをしかけたり、モンスターを逃がしておいたりと妨



●ゲーム中には、人からたのまれてこん 海賊なんかとも戦ったりする



○これが競馬場ならぬ競亀場の画面。ここで亀を競争させてギャンブル、ギャンブル

害アイテムなどで他人のじゃま をしながら進むのだ。

競馬場ならぬ、競亀場という ところでは、ギャンブルをして お金を稼ぐなど、楽しい趣向も たっぷりつまっている。



**Q**ゴールはすぐ目の前。というところで敵 キャラ、ゾンビが出現。悲ぴー!

# お話だけでも いいですか?

〈福神漬のゆくえ〉「ロードス島戦記 灰色の魔女」がついに発売になる。さて、このソフトの番外編ともなる「福神漬」のMSX版の発売予定だが、いまのところはないとのこと。ただし、「ロードス島戦記 灰色の魔女」の売れ行きしだいで発売されるかも。 内容は「ロードス島〜」の戦闘シーンだけが遊べるものなど、おまけソフト的なもの。はたして発売されるのか?

#### ついにMSX2版に移植された!

# 三国志Ⅱ

- ■光栄
- 2044-61-6861
- ■4月中旬発売予定

a la line and a	媒体	200	
-	対応機種	MSX 2	/2+
	VRAM	12	8K
	価 格	14,80	0円
	ジャンル	シミュレーショ	ョン

媒体	
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価 格	14,800円
ジャンル	シミュレーション

※CD付きはどちらの媒体も17,200円です。

歴史シミュレーションならまかせとけと、光栄が本格派戦略シミュレーション『三国志II』をMSX2に移植した。『三国志』が発売されたのが2年前。つい最近、PC-88シリーズなどで『三国志II』が発売になり、MSXに移植を待ち望んでいた人も多いはず。そういうキミにはうれしいニュースだ。

キミは三国時代の魏・呉・蜀の三国の君主の1人になって外交・計略を駆使してプレイするのだ。そして、国内に散らばる優秀な武将を集め、中国全土を統一するのだ。

外交では、他国の信用を得る と援軍・共同作戦などの攻め方 もできるし、戦闘方法も一騎打



●自分のプレイする武将を選ぶ。どれも強 そうだ

ち・伏兵戦などさらに実戦にちかくなった。用意された日編のマルチシナリオのなかに出てくる登場人物は350余名、最大12人まで同時プレイが可能だ。

媒体はROM、ディスクの両 方で、ともにおなじみのOD付 きバージョンも発売される。



**○**強くなると他から外交で協定を結ぼうといろいろな密書がとどく



**Q**シナリオを選んでゲームスタート。シナリオは全部で6種類だ



○戦闘モード。どうやって攻めたらいいかよく考えよう



●正々堂々と一騎打ちだ。なんだか気持ちがいいなあ



メーカーさんのコメントを掲載するこのコーナー。いいたいことのあるメーカーはどんどん名のりでてください/

W1-51-W71

出るぞ、出るぞ、出るぞ~! 期待の大作RPG『BURAI』。キミの8,800円は3月23日に『BURAI』 に変わる運命にあるのだ。 覚悟しておけよ~。それと、いまリバーヒル情報局を聞くと、なにかいいことがあるかもしれないぞ! 来月から情報局などでマル秘情報をおとどけしますのでぜったい聞いてね。 The second

長い間お待たせしていた『ナビチューン』が発売になる。これでいくらか肩の荷がおりた感じがする。 当社が自信を持っておとどけするこの作品は、某MSX・FAN編集部新作担当からも、「最近これだっ!というソフトの少ないMSX界で久々の秀作、とにかくイチ押しだ」といわれたような気がする。気のせいだろうか? 3月16日はホワイト・デーではありませんが、「ボクといっしょに平和への旅路を歩いてくれないか」とささやきながらMSX2版『ロードス島戦記』をチョコレートのお返しにするのが成功の秘訣だと思う今日このごろのわたし。お待ちかねMSX2版『ロードス島戦記』は3月16日発売だよ。
★新婚ホヤホヤの河内でした★

## 追跡 COMING SOON

妖魔降臨

以前12月に発売される予定だった 『妖魔降臨』が、バージョンアップの ため延期になり、やっとこの3月中 に発売になるといので、さっそく日 本デクスタの担当者、萩原さんに連 絡をとった。

萩原さんいわく、以前のサンプル を各編集部などに配って、動きなど が少しぎこちないなどの指摘をうけ たので、その直しも含めてバージョ ンアップしたとのこと。そのサンプ ルを、無理をいって借りてきた。 魔族にお姫様がさらわれてしまうという設定や、3人のキャラクタから1人をえらんでプレイするという設定に変更はない。動きがよくなったり、敵キャラが増えたりと、より楽しくなるよう手直しされている。なにより大きく変わったのは声が出るようになったこと。1ステージの中ボスを倒すと「これで負かしたと思うなよ」なんてしゃべる。そのあとの大ボスたちも、やや聞き取りづらい「魔族の声」を発するのだ。



最近ではあまり見られない、デカキャラが画面せましと動きまわるオーソドックスなタイプのゲームだが、 戦闘の迫力もなかなかで爽快なアクションゲームに仕上がっている。 MSX2/2+、7,800円、ディス

MSX2/2+、7,800円、ディスク版で3月20日発売予定。



てフレーでは、スムースになって、大大大田

お話だけでも いいですか?

〈ロボクラッシュのあと……〉システムソフトは『ロボクラッシュ』のほかにもゲームの開発をすすめていたらしい。夏か秋ぐらいに予定されていたのだが開発が順調すぎて『ロボクラッシュ』発売のあと、そんなに間をあけないで発売されるかもしれないとのこと。どうやらRPGらしい。期待して待っていよう。



注意!! 記号が変わりました。

無印はMSX2/2+のソフトです。 ●はMSX2+専用のソフトです。

- ●はMSX2か2+、●はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
- ●はMSX、MSX2/2+対応です。 図はMSX-MUSIC対応です。

#### ■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売	予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
2	88	ディスクステーション4月号(D)/コンパイル/1,940円₽
	9日	クォース(R)/コナミ/5,800円
月	9日	ディスクNG(□)/ナムコ/4,800円☑
	9日	帰ってきた探偵団X(D)/ハート電子産業/5,800円
	10日	
	10日	● HALゲームコレクションVol.2(D: タケルでのみ販売)/ハル研究所/3,800円
	10日	ハパザード I·I(□)/日本テレネット㈱/2,980円
	13日	アルバトロス2(口)/㈱日本テレネット/8,800円
	16日	ロードス島戦記(D)/ハミングバードソフト/9,800円I
	16日	ロボクラッシュ(D)/システムソフト/7,800円☑
	20日	妖魔降臨(□)/日本デクスタ/7,800円
	20日	スーパー大戦略マップコレクション2(D:タケルでのみ販売)/マイクロキャビン/3,500円
	中旬	夜の天使たち(口)/ジャスト/価格未定
	中旬	天使たちの午後 番外編 Ⅲ(□)/ジャスト/8,800円
	23日	ブライ上巻(D:要漢字ROM)/リバーヒルソフト/8,800円ご
	23⊟	ナビチューン(D)/工画堂スタジオ/8,800円
	23日	ピーチアップ3(D)/もものきはうす/3,800円 <b>』</b>
	下旬	らくらくアニメ(D)/ソニー/5,800円
	下旬	ゼロ 第4のユニット4(D)/データウエスト/8,800円』
	下旬	● ダンジョンハンター(P+プラスXターミネーターレーザー)/アスキー/価格未定

#### 6日 7日 10日 上旬

中旬

中旬

|27日

下旬

下旬

?

7

ディスクステーション5月号(D)/コンパイル/1.940円<a>D</a>

MSX·FAN5月号(本)/徳間書店/価格未定

電脳学園 I(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円

MIDIサウルス(B+D)/BIT<sup>2</sup>/19.800円

上旬 雀ボークすずめ(D)/ポニーテールソフト/7,800円</br>

ルーンマスダー·I(D)/コンパイル/3,880円 ☑ 20日 中旬

三國志 I(円)/光栄/14,800円☑

中旬 三國志 I(B:サウンドウェア付き)/光栄/17.200円図

三國志 I(□)/光栄/14.800円▶

中旬 三國志 I(D:サウンドウェア付き)/光栄/17,200円☑

麻雀狂時代 I(D:タケルでのみ販売)/マイクロネット/4,900円

SDスナッチャー(D+専用カートリッジ)/コナミ/9,800円

SDガンダム ガチャポン戦士2(D)/バンプレスト/価格未定

かんたん手帳リフィルくん(D+R)/アスキー/9,800円

雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円

ファミクルパロディック2(D)/BIT²/価格未定 3

バルンバ(D)/ナムコ/価格未定

#### 発売予定日 タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格

#### 88 88 中旬

中旬

MSX·FAN6月号(本)/徳間書店/価格未定

ディスクステーション6月号(D)/コンパイル/1.940円 ☑

愛をありがとう イカ世男入門(D:タケルでのみ販売)/ファミリーソフト/5,200円

トワイライトゾーン W(D)/グレイト/7,800円

ラ・ヴァルー(D)/工画堂スタジオ/価格未定 7

エストランド物語(D)/イーストキューブ/価格未定

ビバラスベガス(D)/ハル研究所/価格未定

石道(D)/アスキー/7.800円

火星甲殼団(D)/アスキー/価格未定

フリートコマンダー(D)/アスキー/価格未定

トリロジー(D)/クリスダルソフト/価格未定

バーミリオン(D)/グレイト/6,800円

シュヴァルツシルト I(□)/工画堂スタジオ/価格未定

ソリッドスネーク(R)/コナミ/7.800円

魔導物語 [-Ⅱ-Ⅲ(□)/コンパイル/8,800円込

ザ・カップ・オブ・ウォー(口)/ザイン・ソフト/価格未定

麻雀悟空 天竺への道(日)/シャノアール/価格未定

ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定

トンネル・アンド・トロールズ(D)/スタークラフト/9.800円 ハイウェイバスター 電脳学園 I(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円

トップをねらえ 電脳学園 I(□)/ゼネラルプロダクツ/8.800円

サイレントメビウス(仮称)(D)/ゼネラルプロダクツ/価格未定

シェナンドラゴン(D)/テクノポリスソフト/6,800円

ディスクNG2(D)/ナムコ/4,800円<br/>
図

ドラゴンスピリット(媒体未定)/ナムコ/価格未定▶

●ワンダーボーイ I(R)/日本デクスタ/7,800円 ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ(D)/ビクター音楽産業/8.800円

ジェイルベイツ(D)/BIT2/価格未定

シンセサウルスVer. 3.0(D)/BIT<sup>2</sup>/価格未定

ワークスグラフサウルス(D)/BIT<sup>2</sup>/16,800円

無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円

晴れのちおおさわぎ / (D) / フェアリーテール / 価格未定

うろつき童子(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/価格未定

殺しのドレス I(□)/フェアリーテール/価格未定

リップスティックADV I(D)/フェアリーテール/価格未定

キャンキャンバニー(D)/フェアリーテール/価格未定 ヒーロー・オブ・ランス(円)/ポニーキャニオン/価格未定

ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/価格未定<

プロの碁パート3(D)/マイティマイコンシステム/9,800円

対局三連星(D)/マイティマイコンシステム/価格未定

ディスクパック2(D)/パナソフトセンター/価格未定

エメラルドドラゴン(D)/グローディア/価格未定





ここがMSX実験室。ソフトハウスなどが各機種での動作チェックに利用している

その「部屋」は東京・南青山の、エレベータのない小さなビルの 4階にあった。なかにはいきな りアセンブリ言語でしゃべりだしそうな青年が1人いるだけで ほかに人影もなく、おびただしい数のMS X が図書館の書庫のような棚にならべられていた。 見たこともないMS X がたくさんある。案内してくれたMS X

推進部リーダーの中島さんは「ここにはこれまで出たMSXがほとんどあるはずですよ」とこともなげにいった。

担当者は棚のいちばん上に妙な箱を見つけた。これはなんですかときいたら「海外箱は意外か」と回文でききかえされた。あけてみると、箱のなかには左から読む英語と右から読むアラビ



MSXのこれからの方向を探る MSX推進部。あちこちに MSX本体やMSX用ソフトがひしめく

加藤推進部次長と実験室窓口でもある武井さん。 加藤さんはMSX界3大おもしろ男の1人

ア語をおなじページで対称的に配置したマニュアルと、アラビア諸国向けのヤマ八製MSXが入っていたのだ。

「ブラジル、アルゼンチン、イギリス、ソ連圏、中東、香港、韓国……、MSXのない国は中国くらいですね」(MSX推進部・松田辰夫部長)

とつぜん場面は変わってここは推進部のあるりっぱなビルの応接室。MSX推進部は、メーカーに情報提供したり、基本的な部分の開発を進めたりするところで、どうやらMSXの方向性を模索する中枢はここらしい。

「現在、世界で29社が MSXをライセンス 生産しています」(松 田さん)。MSX400 万台の内訳は日本国 内200万台で、残りの 200万台が海外なの だ。ヨーロッパ53万



台、アジア・オセアニア78万台、 中東36万台、北・南米35万台。 日本ではアミューズメントが中 心だが、海外ではワープロやC AIなどで使われることが多い のだそうだ。

「ホウキから掃除機、洗濯板から洗濯機、と世の中は置き換えで変わってきました。 MS Xは数万円でいろんなことを置き換えていける機械です。 だんだんと家庭内での用途が広がっていくでしょう」(松田さん)

MSXの次のステップは…… それは秘密、秘密、秘密、秘密 のアッコちゃん、だそうだ。



取材中発掘したアラビア向けMSX。リター ンキー近くのマークはイスラム教関係か

#### **EDITORIAL WEATHER**

## ヨーロッパか

らの風が、最近やたらに編集部に 吹いてくる。AVフォーラム塾長が ヨーロッパ演奏旅行中のビデオを 見せてくれたり、先月ファンダム パーラーで紹介したように西ドイ ツからとつぜん手紙が来たり、と 思っていたら、オランダからファンダムライブラリーの購入申しこみが来て、へえ、と思っていたら、スペインからMファンの年間購読方法の問い合わせまで来た。どれも、海外に住む日本人からではなくて、英語のへたくそな生粋のヨーロッパ人だったので、ちょっと

驚く。このスペインの人が変な人で、とりあえず Mファンの最新号とディスクステーション(ノ)の 4号がほしいといきなり日本円で2500円を同封してあった。ここはコンパイルじゃないし、第一、送料ぶんたりないぞといってやりたいが、敵はスペインにいるし。

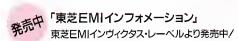
## 次号5月号は 発売目が1日早いのでしめ切 4月7日発売!

■PUBLISHER=山下辰巳 〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR 山森尚■EDITOR IN CHIEF=北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR=山科教之■SENIOR EDITOR=法各権■EDITORIAL STAFF=加藤久人+上村治彦+福成雅英■ASSISTANT EDITORS=奥村英明+川尻淳史+佐伯憲司+神保郁雄+引田伸・一藤本勝己+本多幸子+諸橋原一+山本晃央■STAFF PHOTOGRAPHER=浜野忠夫■CONTRIBUTORS=高田陽+田崇由紀+諏訪由里子+横川理彦+星野博和+古山俊→〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER =井沢俊二里臣目TORIAL DESIGNERS=井沢俊二+高田亜季+デザイラ (渡部孝雄+釜田泰行+柳井孝之)+TERRACE OFFICE+清水保邦+井上美香■ILLUSTRATORS=しまづ★どんき+中野カンフー/+野見山つつじ+南炭真+尾台滅+成田保宏■COVER ARTISTS=佐藤任紀■COVER PHOTOGRAPHERS=矢藤修三+大嶋一成■FINISH DESIGNERS=あくせす〈村山成幸〉+俳ワードポップ(筒井雅浩・石井浩道・崎山裕子・野ヶ楽千尋・矢沢妙子・平間順子・井橋紀代子・龍木紀久校・姫野典子・佐取恵・富岡放子〉■PRINTER=大日本印刷株式会社

#### **AD INDEX**

アスキー・・・・・・・・・4
コナミ135、表 3
サンクレスト83
ソニー表2、3
T & E ソフト·····85
電子技術教育協会84
東京ホビーセンター90
徳間書店93
(株)日本テレネット······133
日本テレネット株86
日本進学指導センター52
ハミングバードソフト91
松下電器産業表 4
もものきはうす87
リバーヒルソフト88、89





テレネット・セレクション CD■TOCT-5617 税込定価¥2.530 MT■TOTT-5617 税込定価¥2.530 アルバトロス2/マスターズ・ヒストリーのテーマ「マイシュガーベイビー家) 麻生慢子 CO■TODT-2458 税込定価¥ 930

STERS' HISTO

特典! オリジナル マウスパッドはき

#### 操作性を高め、実戦ゴルフの楽しさを満載したリアルタイム・ゴルフ。

アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応。 弾道・飛距離を表すウインドウ画面などの新機能満載。 操作性をメインにバージョン・アップした「アルバトロス2」は、 誰でも気軽に臨場感あふれるプレイが体験できるゴルフ・ゲーム。 リアルにシミュレートされた風を読み、 変化に富んだホールを技とパワーで攻略する。 それがリアルタイム・ゴルフ「アルバトロス2」の醍醐味だ!

#### 5つのモードで自由にエンジョイ

【ストローグプレイ】 1~3人で、合計スコアを競うストロークプレイ。

[トーナメントプレイ] 出場者は12人。4日間にわたる長期戦。

【マッチプレイ】

君の友達と「ホールアップ形式で対戦。

【ビジュアルマッチ】 ゲームに登録されているキャラクターとマッチプレイ。

【トレーニングモード】 ホールの特徴をキャディからアドバイスしてもらうこともできる。



#お求めは近くのパソコン・ショップで。着信販売ご希望の場合は使用機幅名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。 #当社は、当社が選作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。



クラブ、打つ万向、打点を選択し、今まさに ショットに入る。



リアルな弾道を表現する、なめらかなスクロール。



ロイアル&レジェンダリィのクラブハウス。



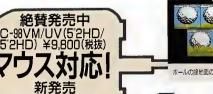
芝目の方向と強さが表示されているグリーン。



コース全体図。それぞれ個性的な全3コースを 用意。

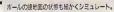


ビジュアルマッチでは、こんな絵も見れるぞ。



MSX2/2+(3.5'2DD)

¥8,800(税抜)





03-268-1268 045-784-2800

\*質問等には、下記の専用電話でお答えします。 ユーザーサポート、ダイヤル 03-268-1157(毎週 月、木、土・15~16時)

を お求めの際、ハッケーシ集画記載の注意書きをよくご見になっ で、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。







## 世にも楽しいシューティングパズル



**C1990 KONAMI** 

# 打つ、消す、夢中になる。-

みんなが楽しくなって、ドキドキして、夢中になる。そんなゲームがつくりたくって、とうとう出てきた。 その名も「クォース」。シューティングの楽しさとパズルの奥深さがドッキング。だからカンタンに遊べ て、それでいてあきない。だれかれかまわず巻きこんで、それ行け熱中楽園へ。全国イッキに新発売。

# MSX2版 3月9日、一番乗りで発売。 ROMカセット 5,800円 (税別)

X68000版 4月3日発売予定 ■ PC-9801版 近日発売予定 ■ ゲームボーイ版 3月16日発売 ■ ファミコン版 4月13日発売

落ちて来るプロックを四角にして消してゆきます。一度にたくさん消すと効率的で得点も大幅アップ。下のラインまで来るとゲームオーバーです。



コナミ株式会社

本社/〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店/〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所/〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号 週刊テレホンサービス実施都市 [北海道地区]札幌011(241)4900 [東北地区]青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 [関東地区]東京03(262)9110 [北陸地区]新潟025(229)1141 2017) アン・ファン・ス・ルードリー (大小原本) (17) 8200 大学田0944 (55) 4444 康児島,0994 (72) 0606 (73) 0999 【九州地区】福岡092 (715) 8200 大学田0944 (55) 4444 康児島,0994 (72) 0606 ファミリー コンピュータ ファミコン グームボーイは任天堂の筋標です。MSXマークはアスキーの商標です。 ダイヤルは正確に!



